TEMA — GERIAUSI 2006–ŲJŲ ŽAIDIMAI!

4,3GB DVD NAUJIENA!

PC KLUBAS

KARTU SU GAMES.LT

Nr. '02 (45)
Kaina 9,99 Lt





ŽAIDIMŲ APŽVALGOS

ILGAI LAUKTAS GARSAUS RPG SUGRĮŽIMAS
Neverwinter Nights 2

VIRTUALŪS GYVŪNAI VIRTUALIEMS ŽMONĖMS
The Sims 2: Pets

DETEKTYVAS, VERČIANTIS SKAITYTI TIKRĄ EL. PAŠTĄ IR NARŠYTI INTERNETE
Evidence: The Last Ritual

IŠ GYVENIMO:

ĮDOMŪS IR KEISTI REKORDAI...

SOFTWARE CLUB

Logitech VX Revolution pelės testas

MĖNESIO ŽAIDIMAS

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Jei jau esi mobilus – būk ir stilingas

laika

Melodijos ir MP3

Polifoninės melodijos: rašyk SMS: PCP KODAS, siųsk numeriu 1321, kaina 2 Lt. *pvz.: pcp axel*
Monofoninės melodijos: rašyk SMS: PCM KODAS, siųsk numeriu 1321, kaina 2 Lt. *pvz.: pcm axel*
Tikro garso melodijos: rašyk SMS: PCTRUE KODAS, siųsk numeriu 1326, kaina 5 Lt. *pvz.: pctrue sorry*
Nusiųsk draugui: PCP KODAS 370XXXXXXX Gausi žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarysi savo užsakymą.

LIETUVIŠKOS TOP 5	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
1. Naujieji Lietuviai / Neik šiandien į kastingus	neik	neik
2. Sniegė ir Karina / Ten ★	ten	ten
3. Rasa ir Jonas / Čiulba Ulba	ciulba	ciulba
4. Naujieji Lietuviai / Mergaitės iš rajonų	rajonu	rajonu
5. Rasa / Medžiai Be Lapų	medziai	medziai

TOP 10	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
1. Bob Sinclar / Rock This Party ★	rockthis	rockthis K
2. Mika / Relax (Take It Easy)	mikarelax	-
3. Nelly Furtado / All Good Things	allgood	-
4. Reamonn / Tonight	tonight	tonight K
5. Madonna / Jump	mjump	mjump K
6. Akon/ Eminem / Smack That	smackthat	-
7. Justin Timberlake / My love ★	mylove	-
8. Justin Timberlake / Sexyback	sexy	-
9. Lordi / Hard Rock Hallelujah	hardro	-
10. Scissor Sisters / I Don't Feel Like Dancin'	likeda	-
Holly Dolly Song	finalcou	final1

2006 METŲ TARPTAUTINIŲ TOP 5	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
1. Dima Bilan / Never Let You Go	neve	-
2. Lordi / Hard Rock Hallelujah ★	hardro	-
3. Juanes / La Camisa Negra	camisa	
4. Shakira / Hips Don't Lie	hips	-
5. Prodigy / Voodoo People	voodoopeop	voodoo

NAUJOS MELODIJOS	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
Sugababes / Easy	easy	-
Red Hot Chili Peppers / Snow (hey oh)	snow	-
Pussycat Dolls / I Don't Need A Man	dontneed	-
Beyonce / Irreplaceable ★	irreplace	-
All Saints / Rocksteady	rockste	-
Borat / Kazakhstan National Anthem	kazak	-
Missy Elliot / We Run This	werunthis	-
Busta Rhymes ft. Kelis / I Love My Chick	mychick	-
Borat / Kazakhstan National Anthem	kazak	-
Fergie / London Brigde ★	london	-
Дискотека Авария и Фриске / Малинки-малинки	malinki	-

Juokingi Skambučiai

Priversk visus kikenti!
Nusiųsk juokingą skambutį, kai to mažiausiai tikimasi

Beje, tai gali padaryti net tik į mobilųjį, bet ir į stacionarųjį telefono aparatą.

Siųsk žinutę: SUPER KODAS draugo/-ės telefono numeris trumpuoju numeriu 1326 Pvz.: Super 6 37068600000

Po kelių minutėlių tavo draugas/-ė gaus netikėtai gaus juokingą skambutį. Žinutės kaina - 5 Lt

kodas	tema
Super 2	– Gimtadienis
Super 6	– Žurnalas
Super 8	– STT Inspektorius
Super 9	– Bankas
Super 10	– TV3
Super 15	– Alio

Laika siūlo! Žaidimai telefonams

Rašyk SMS: PCGAME KODAS, siųsk numeriu 1336. Kaina 10 Lt. *Pvz.: pcgame car*
Nusiųsk draugui: PCGAME KODAS 370XXXXXXX Gausi žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarysi savo užsakymą.

Bikini Balls 2 Christmas Edition

Siųsk sms: PCGAME bikinixmas

Štai ir Kalėdinė populiaraus žaidimo Bikini Balls versija! Naujos merginos, nauji lygiai, nauji siurprizai! Tavo tikslas – kamuoliu nudaužti visas kaladėles ir taip patekti į aukštesnį lygį.

Motorola V180, V186, V190, V220, Nokia 2610, 2650, 2652, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3152, 3155, 3155i, 3200, 3205, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6102, 6108, 6111, 6125, 6131, 6152, 6155, 6155i, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6233, 6235, 6235i, 6255, 6260, 6270, 6280, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, 7610, 8800, 8801, E60, E61, E70, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N80, N90, N91, N92, Samsung C100, C110, C200, C207, C210, C225, C230, D100, D307, D357, D410, D500, D600, D730, D800, E335, E340, E350, E360, E600, E730, E750, E760, P207, P400, P510, P777, X100, X120, X140, X450, X460, X475, X480, X490, X495, X497, X507, X600, X608, X610, X620, X640, X660, X700, X800, Z130, Siemens C65, C66, C75, CV65, CX65, CX70, CX75, CXV65, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL65, SL75, Sony Ericsson J300, K300, K500i, K700i, K750i, P900, P908, S700, S710, W550, W600, W800i, W900, Z1010, Z600, Z800

SWAT Force

Siųsk sms: PCGAME swatforce

SWAT - greičiausiai reaguojantis Los Andželo policijos padalinys, specialiai apmokytas turėti reikalų su pačiais pavojingiausiais miesto nusikaltėliais ir krizinėm situacijom. Įkaitai, plėšimai, grasinimai, sprogimai - tai jų kasdienybė. SWAT pajėgos siunčia Jus kaip komandos vedlį: išrinkite ginkluotę ir taktiką tiek savo taikliajam šauliui, tiek ir sprogstamųjų užtaisų ekspertui. Naudokite juos priklausomai nuo situacijos, kad įveiktumėte pasitaikiusius kelyje iššūkius. Prisiminkite, kad Jūsų tikslas - išsaugoti gyvybę, ir tam visiškai nebūtina šaudyti!

Motorola C975, C980, E1000, V1050, V180, V220, V3, V300, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V635, V975, V980, Nokia 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3155, 3205, 3220, 3230, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3585i, 3595, 3650, 5100, 5140, 6010, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6235, 6235i, 6255, 6260, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 8110, 8800, 8801, 8910i, Samsung D500, E100, E310, E330, E530, E700, E710, E720, E800, E810, P510, X460, X480, X600, X640, Z105, Siemens C65, CV65, CX65, CX70, CX75, CXV65, M65, M75, S65, SL65, Sony Ericsson K300, K700i, K750i, S700, T610, T616, T618, T630, T65, T66, V800, Z1010, Z500, Z600

Ages of Empires 2

Siųsk sms: PCGAME aoe

Mobiliosios imperijos epocha: naujoji "Epocha" Tau! Pats galingiausias strateginis žaidimas dabar Tavo mobiliajame telefone. Valdydamas 13 skirtingų tipų pastatus ir 7 rūšių teritorinius vienetus, sukurk savo civilizaciją, besitesiančią per 4 vystimosi epochas. Tau būtina išrasti savo strategiją ir įsimiklinti atvesti savo žmones į pergales misijų, sukurtų specialiai mobiliajam telefonui.

Motorola C975, C980, E1000, V1050, V180, V220, V3, V300, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V635, V975, V980, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6670, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, N-Gage, Samsung D500, E310, E700, E710, E810, X480, X600, Siemens C65, CF75, CX65, CX70, CX75, M65, M75, S65, SL65, Sony Ericsson K300, K500i, K700i, K750i, S700, V800, W800i, Z1010, Z500, Z520i

LMA Manager 2007

Siųsk sms: PCGAME lma

Valdyk visą fubolo komandos gyvenimą! Tiksliai kontroliuok savo futbolininkų treniruotes, kad jie įgautų geriausią formą. Pagerink jų treniruočių įrangą, padidink stadioną, o tada ieškok talentų, derėkis ir nusipirk geriausius žaidėjus savo komandai. Nuskambėjus pirmajam švilpukui visa valdžia taip pat tavo rankose: keisk žaidėjus, kurk taktiką žaidimo metu, kad pakeistum rungtynių eigą. Tiems, kas mėgsta stebėti iš toliau, siūlome tiesiog pasamdyti geriausią kolektyvą komandai prižiūrėti ir jie pasirūpins treniruotėmis, talentų paieška bei finansais.

Motorola C975, C980, E1000, V3, V300, V360, V400, V500, V525, V550, V600, V80, V975, Nokia 2600, 3220, 3230, 3250, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6021, 6030, 6230, 6235, 6235i, 6260, 6600, 6620, 6670, 6822, 7260, 7610, N-Gage, N-Gage QD, Samsung D500, D600, E530, E770, Siemens C65, C75, CV65, S65, SK65, SL65, Sony Ericsson J300, J300i, K300, K750i, W550, W550i, W900, Z500

Eragon

Siųsk sms: PCGAME eragon

Patirk autentišką Eragono visatą oficialiame 20th Century Fox filmo žaidime. Gyvenk šioje legendoje kaip Eragonas ir keliauk ant savo drakono į epinį mūšį su žiauriojo karaliaus pajėgomis. Tik tu gali suprasti tikrąjį Dragon Riders likimą ir išvaduoti Alagaėsia nuo kritimo į dar didesnę tamsą.

Motorola L6, C380, C390, C975, C980, E1000, V1050, V180, V220, V400, V600, V975, V980, Nokia 2610, 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3510i, 3530, 3650, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6108, 6111, 6131, 6170, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6233, 6235, 6255, 6270, 6280, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, 7600, 7610, 8800, 8801, 8910i, E60, E70, N-Gage, N-Gage QD, N70, N80, N90, N91, Samsung D410, D500, D500E, D600, D800, D820, E100, E300, E310, E330, E338, E350, E350E, E360, E530, E600, E620, E630, E700, E710, E720, E770, E800, E810, E820, E860, E860V, E880, X450, X460, X480, X600, X640, X660, Z105, Z107, Z110, Z130, Z140, Z300, Z310, Z400, Z540, Z560, ZV10, ZV30, Siemens C65, C72, C75, CF75, CL75, CV65, CX65, CX70, CX75, CXV65, M65, ME75, S65, S75, SF65, SK65, SL65, SL75, Sony Ericsson J300, J300i, K300, K610i, K700i, K800i, S700, T630, V800, W600, W810i, W900, W900i, Z1010, Z500, Z600, Z800

Race2Kill

Siųsk sms: PCGAME race

Šis žaidimas yra unikalus lenktynių ir šaudymo veiksmo derinys. Lenktynės nėra tiesiog lenktynės, bet ir nuolatinis mūšis tarp vairuotojų naudojant raketas, alyvą ir minas. Pradžioje žaidėjas turi pasirinkti iš keturių automobilių su skirtingu greičiu, valdymu ir ginklais. Po kiekvienos pakopos žaidėjas laimi pinigų, už kuriuos gali patobulinti automobilį, nusipirkti naujų ginklų. Taigi ruoškis lenktynėms ir prisimink: būk gudresnis arba būsi negyvas.

Motorola V180, V220, V300, V400, V500, V525, Nokia 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6101, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Siemens C65, CX65, M55, M56, M65, S55, S56, S65, SL55, SL56, Sony Ericsson K300, K500i, K700i, T610, T630, Z600

Spalvoti paveiksliukai

Rašyk SMS: PCI KODAS, siųsk numeriu 1321 Kaina 2 Lt. *Pvz.: pci car*
Nusiųsk draugui: PCI KODAS 370XXXXXXX Gausi žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarysi savo užsakymą.

PCI smile
PCI scojennifer1
PCI pirate
PCI death02
PCI val32
PCI gm2928
PCI pb291
PCI car02
PCI playboy
PCI spiderpau
PCI src3
PCI pentagram
PCI palmtree
PCI lavalamphoney
PCI hollydolly
PCI persan
PCI beerru

Animacijos

Rašyk SMS: PCANI KODAS, siųsk numeriu 1328. Kaina 3 Lt. *Pvz.: pcani shell*
Nusiųsk draugui: PCANI KODAS 370XXXXXXX
Gausi žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarysi savo užsakymą.

PCANI 2persian
PCANI ya13103
PCANI pig
PCANI tribalheart
PCANI eye
PCANI glowingstar
PCANI mushroom
PCANI voltage
PCANI val102
PCANI sexything

Spalvoti paveiksliukai, JAVA žaidimai ir polifoninės melodijos tinka OMNITEL, BITĖS ir TELE2 abonentams, užsisakiusiems WAP paslaugą. Jei siunčiate žinutę draugui, mokėsite pats. Polifoninių melodijų užsakymui tinka dauguma žinomų Nokia, Motorola, Alcatel, LG, Samsung, Siemens ir SonyEricsson modelių, kurie groja polifonines melodijas. Monofoninės melodijos tinka visiems Nokia modeliams. Tikro garso (mp3) melodijos tinka tiems NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS ir SONY ERICSSON telefonų modeliams, kurie atkuria mp3 formatą (pasitikrinkite savo telefono specifikacijas). K -ženklu pažymėti kūriniai yra išgarsinti garsaus atlikėjo, bet neįdainuoti. Spalvotų paveikslėlių užsakymui tinka dauguma žinomų Nokia, Motorola, Alcatel, LG, Samsung, Siemens ir SonyEricsson modelių su spalvotu ekanu. Animuotos ekrano užsklandos tinka tiems telefonų modeliams NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS ir SONY ERICSSON , kurie suderinti animuotiems paveiksliukams (pasitikrinkite savo telefono specifikacijas). Kilus klausimams: laika.lt@laikamobile.com

Sveiki,

Šį kartą nebuvo jokių šventinių atostogų, tikėkimės, ir naujasis „PC Klubas“ jus pasiekė anksčiau. Kaip minėjome pirmame numeryje, svarbiausia antrajame „PC Klube“ — geriausi praėjusių metų žaidimai, kurie buvo išrinkti mūsų autorių ir games.lt svetainės lankytojų, taip pat ir jūsų balsų. Nemažai ir recenzijų, tiesa, kol kas visos praėjusių metų pabaigoje pasirodžiusių žaidimų. Nieko nepadarysi — šiemet dar nieko įdomesnio nepasirodė arba nespėjome sužaisti. Tikėkimės, kad kitame numeryje jau galėsime pristatyti kažką iš 2007–ųjų žaidimų.

Prieš pradedant skaityti, vienas svarbus dalykas. Atsiprašome, kad vėluojame dovanoti marškinėlius ir kamuoliukus, tačiau tik neseniai gavome visus reikiamus pašto duomenis ir surūšiavome anketas (rezultatai — kitame numeryje), tad netrukus prizai turėtų jus pasiekti.

Iki greitų!

Ričardas Jaščemskas

Turinys 07 01

24


30


40


44


57




Vyr. redaktorius Ričardas Jaščemskas
Redaktorius Jogintas Visockas
Naujienų redaktorius Aleksandras Maslovas
Stilistė Aistė Veverskytė
Dizaineris — maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Mindaugas Mozūras, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė, Andrius Raižys, Žygimantas Kudirka.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 7.66
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Pegi reitingai


Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas



Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai


Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus


Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.


Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai


Diskriminacija – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

Žaidimų platformos

PC DVD – Asmeninis Kompiuteris
PS2 – Sony PlayStation 2
XBOX – Microsoft Xbox
– Nintendo GameCube
PS3 – PlayStation 3
– Microsoft Xbox 360
Wii – Nintendo Wii

Labiausiai laukiami žaidimai

ALEX

Age of Pirates: Captain Blood
Assassin's Creed
Command & Conquer 3: Tiberium Wars

SU NAUJAISIAIS METAIS, BRANGŪS „PC KLUBO“ SKAITYTOJAI! ŠTAI IR PASIBAIGĖ VISOS ŠVENTĖS BEI ATOSTOGOS, METAS VĖL KIBTI Į DARBUS. METŲ REZULTATŲ APIBENDRINIMAS — BŪTINA KIEKVIENO SAVE GERBIANČIO ŽURNALO PAREIGA, TAČIAU NEDERA PAMIRŠTI IR APIE BŪSIMUS PROJEKTUS. ĮPRASTAI NUMERĮ PRADEDAME ĮDOMIAUSIA INFORMACIJA APIE DAUGIAUSIAI MŪSŲ SKAITYTOJŲ BALSŲ SURINKUSIUS NAUJUS ŽAIDIMUS.

AGE OF PIRATES: CAPTAIN BLOOD

Šiame naujame kompanijos „Akella“ projekte, sukurtame pagal Rafaelio Sabatinio kūrinius, atliksite šaunaus ir kilnaus pirato vaidmenį, keliausite Karibų jūros baseinu. Žaidimo įvykiai vystysis 1685–aisiais metais.

Žaidimas sudarytas iš misijų, kurios gali būti atliekamos jūroje ir sausumoje. Jūrinėse misijose žaidėjas valdo laivą, naikina priešo laivus ir uostus. Šiame režime galima susikoncentruoti arba į valdymą įvertinus vėjo jėgą ir kryptį, oro sąlygas (šaudoma šiuo atveju automatiniu režimu, iš žaidėjo reikalaujama tik nurodyti šūvio momentą), arba, esant tiltelyje, savarankiškai valdyti patrankas. Žaidime naudojamas detalizuotas pažeidimų modelis, leidžiantis laužyti stiebus, draskyti ir deginti bures, pradaužti skyles laivo korpuse, naikinti patrankas, o ypatingai tikslaus pataikymo atveju — net sulaužyti laivą per pusę!

Sausumos misijos — arkadiniai susirėmimai su varžovų miniomis, kurių dauguma — piratai ir kariai. Be pistoletų, kalavijų, muškietų, mėtomųjų peilių ir rankinių bombų pagrindinio veikėjo arsenale yra įvairiausi kombo–smūgiai, už kurių sėkmingą atlikimą žaidėjas gaus ypatingų balų, kuriuos galima sunaudoti naujiems kovos įgūdžiams įsigyti. Taip pat mūšiuose žaidėjas pelno aukso, reikalingo naujai įrangai ir ginkluotei įsigyti.

Daugelyje misijų kartu su pagrindiniu veikėju dalyvaus jo draugai, taip pat kovojantys su priešais. Misijų tikslas — suteikti žaidėjams pojūtį, kad jie iš tikrųjų yra įnirtingos kovos epicentre. O interaktyvios aplinkos tik dar labiau sustiprina šį pojūtį — kai šalia skrenda patrankų sviediniai, naikindami bortus ir stiebus, iš griaunamų uostų bokštų krenta plytos, praskriesdamos visai šalia herojaus...

Puikų trimatį vaizdą užtikrina naujas grafinis variklriukas — „STORM 2“ modifikacija — nepralenkiamas įrankis stulbinančio grožio jūros landšaftams kurti, panaudotas kuriant „Karibų jūros piratus“.

Kapitono Blado nuotykių istorija žaidėjams bus pateikiama klipukais, žaidimo varikliuko pagrindu, kurie parodomi tarp misijų; pranešama apie siužeto vystymąsi po misijos užbaigimo bei suteikiama nauja užduotis. Žaidimo garso takelį sukūrė Maskvos filharmonijos orkestras.

„Age of Pirates: Captain Blood“ pasirodymas numatomas antrajame šių metų ketvirtyje.

Garsiojo pirato kapitono Blado istoriją galėsite išgyventi patys.



Piratų mūšiai jūsų lauks ir sausumoje ir vandenyje.



Dar vienu posmu projekto techninės charakteristikos himne taps dalinis miesto interjerų interaktyvumas. Bandydamas pasislėpti nuo persekiotojų miesto gatvėse, Altairas gali nuversti priešams ant galvų statybinius pastolius, risti ant jų statines, apversti aukštyn kojomis šalia važiuojančius vežimus... Trumpai tariant, daryti viską, kas įmanoma, kad suvėlintų persekiotojus ir atitrūktų per saugų atstumą.



ASSASSIN'S CREED

Kadangi mūsų skaitytojų dėmesys kompanijos „Ubisoft" veiksmo projektui nemažėja, šį kartą mes tęsiame anksčiau pradėtą pasakojimą apie šį intriguojantį žaidimą. Jau kalbėjome apie siužetą, atėjo metas apžvelgti „geimplėjų".

Pagrindinis žaidimo veikėjas — samdomas žudikas Altairas — savo vaikystės dalį praleido kalnų vienuolyne, kurio pagrindinis tikslas buvo išugdyti tobulas žudymo mašinas, kurios mokėtų veikti pačiose įvairiausiose situacijose sumaniai pasinaudojant įvairiausių aplinkų stipriosiomis ir silpnosiomis pusėmis. Atlikti užsibrėžtą tikslą bet kokia kaina.

Žudikų vienuolyno istorija turi tikrą istorinį pagrindą. Iš tikrųjų egzistavo žmonių klanas, kurie vadino save „haššašinais" (nuo arab. — „vartojantis hašišą", vėliau šį pavadinimą pakeitė

Altairas – vienuolių užaugintas samdomas žudikas, įvaldęs tobulas aplinkos išnaudojimo technikas.

įprastesnis žodis „assasin", liet. „žudikas"). Kiekviena žmogžudystė rėmėsi hašišo rūkymu. O dedikacijos apeigas užbaigdavo iniciacija — kairiosios rankos bevardžio piršto nukirtimas. Žaidime ši idėja išvystyta dar toliau, nes Altairas kairėje rankoje turi ypatingą mechanizmą. Iš anksto atlaužta spyruoklė nuleidžiama specialaus gaiduko pagalba, kuris pririštas prie mažojo piršto. Vienas judesys — ir iš suspausto žudiko kumščio iššoka mirtini siauri ašmenys. Kaip tik iš ten, kur turėjo būti bevardis pirštas... Šiuo ginklu įvykdomi pagrindiniai „užsakymai".

Be to, Altairas dar ir puikus jojikas, ant arklio besijaučiantis tarsi žuvis vandenyje. Virtuozinis skeltanagės transporto priemonės valdymas — ne šiaip dar vienas projekto privalumas, su juo bus siejami svarbūs „geimplėjaus" elementai.

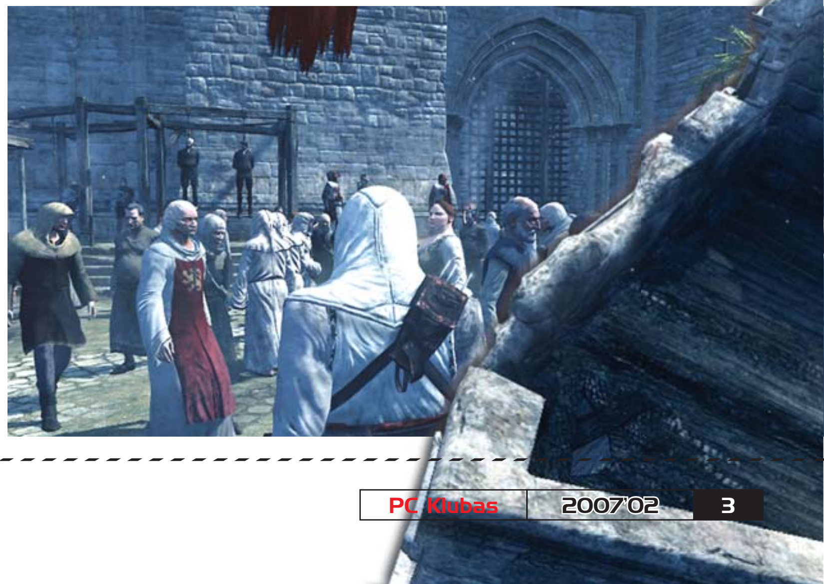
Tačiau kur kas daugiau laiko mūsų herojui teks praleisti ant savo kojų. Esmė ta, kad jo aukos ne visada bukai stovės žemėje ir lauks, kol prie jų prisiartins ir nudurs. Kai kuriais atvejais teks rodyti tikrus akrobatikos stebuklus...

Svarbus vyriausybės asmuo stovi ant pjedestalo aikštės krašte, jis apsuptas nepramušamu sargų žiedu? „Skraidančiam ereliui nėra nieko neįmanomo!" — keli lengvi



šuoliai atsiremiant į sienas, pasitempimas, šuolis per bortą — ir jis jau ant miesto sienos. Sustingęs minutei, Altairas „įjungia" intuiciją — taip žaidime vadinamas aukos paieškos režimas. Vaizdas ekrane pavirsta stilinga prieblanda, spalvos išblunka ir po kelių sekundžių paieškų žudikas pastebi apšviestą figūrą. Tai ir yra likvidacijos objektas. 10 metrų, nueitų per įtemptą lyną, šuolis į medinę siją, keli begarsiai šuoliai — ir Altairas atsiranda tiksliai virš galvos taip nieko ir nepastebėjusiai aukai. Ką daryti toliau, spręsti žaidėjui. Paleisti strėlę iš saugaus atstumo, perskrosti kardu krentant iš viršaus ar žaibiškai sučiupti už gerklės bei smūgiuoti į širdį kindžalu — čia viskas įmanoma.

„Assassin's Creed" PC versijos pasirodymas Europoje įvyks šių metų birželio 4 dieną. ☒



ASSASSIN'S CREED
www.assassinscreed.com

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Artėjant garsios strateginės frančizės trečiosios dalies pasirodymo datai, didėja ir mūsų skaitytojų dėmesys šiuo žaidimu. Visai neseniai pasirodė informacijos apie paslaptingą trečiąją rasę... Ką gi, metas apžvelgti „EA Games“ rengiamą projektą išsamiau.

Daug dėmesio žaidimo kūrėjai skiria siužetui. Visų pirma, detaliai sukurta naujausia Žemės istorija. Konkrečiai — GDI ir NOD priešpriešos istorija. Didžioji siužeto dalis pateikiama stilingais komentuojamais klipais, kompleksiškais „brifingais“ ir įgarsintais dialogais.

...Nuo Žemės užteršimo tiberiumu praėjo daugiau kaip pusė amžiaus. 1995–aisiais metais ši substancija pateko į mūsų planetą, prasidėjo aktyvus ir praktiškai nevaldomas infekcijos plitimas. Tiberiumas surijo viską, su kuo kontaktavo, augo, didėjo, padengė gimtąją Žemę bjauria radioaktyvia opa. 2047–aisiais metais procesas pasiekė piką — didžioji dalis gyvenimui tinkamų žemių atsidūrė radioaktyvios medžiagos gniaužtuose. Apie 30 proc. sausumos tapo visiškai netinkama žmonėms gyventi, dar 50 proc. buvo pažeista iš dalies.

Visas Žemės paviršius padalintas į zonas. Raudonose tiberiumas galutinai išstūmė žmoniją — užterštumo lygis ten buvo toks, kad jokia gyva būtybė negalėjo egzistuoti. Išdegintos dykumos, siautėjančios jonų audros ir visiškas gyvūnijos ir augalijos išnaikinimas. Geltonose zonose, kurių yra daugiausiai, tiberiumo plantacijų augimą pavyko sustabdyti. Gyventi čia jau buvo įmanoma, nors ekologinė padėtis nebuvo draugiška. Tuo momentu, kai prasideda žaidimo įvykiai, geltonose zonose gyvena apie 80 proc. visų planetos gyventojų. Mėlynos zonos — tai tos retos sausumos salelės, kurių nepasiekė infekcija iš kitos planetos. Būtent jos ir tapo pagrindine nesantaikos priežastimi, o teisė jas valdyti — pagrindiniu kariniu konfliktu.

Lygiai taip pat atsiribojo ir žmonija. Tie, kuriems pasisekė gimti turtingoje šeimoje arba užimti atsakingą postą vyriausybėje, gyvena kartu su giminaičiais saugiose mėlynose zonose. Ten, kur pučia gaivus vėjas, po švelnia saule auga žalia žolė, upeliai ringuoja laukais. Mėlynose zonose, užstatytose aukštais gražiais dangoraižiais ir parkais, gyvena žmonių rasės elitas.

Tačiau žmonių daugumai pasisekė kur kas mažiau. Jų dalia — nuolatinė ir nenutrūkstama kova dėl teisės išgyventi geltonose zonose. Žemas pragyvenimo lygis, dažni susirgimai ir bet kokių perspektyvų nebuvimas — štai pagrindiniai šių teritorijų gyventojo bruožai.



Dėl nedidelių gyvenimui vis dar puikiai tinkamų žemės lopinėlių kyla didžiausi nesutarimai ir karai.

Saugoti gerai sutvarkytas mėlynąsias teritorijas nuo visų norinčių buvo sukurta organizacija GDI („Global Defense Initiative“). Aprūpinta naujausia technika, ši armija įasmenina Šviesos Pusę. Jos tikslas taip pat labai taurus — sunaikinti infekciją ir leisti žmonėms gyventi ten, kur jie patys panorės, kaip buvo anksčiau. „Išsaugokime žmonijos laisvę!“, „Nė pėdos neatiduosime ateivių marui!“ — tokius šūkius išvysite bet kuriame GDI šaukiamajame punkte.

„Brotherhood of NOD“ — tiesioginė jų priešingybė. Suburta iš tų, kurie „laukia permainų“, ši pusiau teroristinė organizacija skelbia visai kitas vertybes. Brolijos lyderiai nuoširdžiai tiki tuo, kad tiberiumas yra gerovė, atsiųsta Žemės gyventojams iš aukštybių. Tai nėra maras, kenkiantis planetai, o mineralas su unikaliomis (ir, deja, visai neištirtomis) savybėmis. NOD armija formuojama pagal kitus principus — jos pagrindą sudaro prastai ginkluoti pėstininkai, o technika didžiąja dalimi skirta tam, kad atliktų diversijas. NOD vadovauja harizmatiškas žmogus Keinas.

„Command & Conquer 3: Tiberium Wars“ PC versijos pasirodymas Europoje įvyks šių metų kovo 30 dieną.

Vieno žaidėjo kampanija truks daugiau kaip 30 misijų, kiekvienai kariaujančiai pusei — po 10. Apie trečiąjį karinių veiksmų dalyvį žinoma labai mažai, išskyrus tai, kad jais taps... ateiviai. Žaidimas už kiekvieną pusę bus vykdomas griežto eiliškumo tvarka, kadangi visos misijos siesis tarpusavyje.



Verslo naujienos

VAIKŲ DARŽELIO TYRIMAI



Kompanija „NPD Group" paskelbė neįprasto tyrimo rezultatus, kuriame pateikiami jaunos JAV žaidėjų kartos — nuo 2 iki 14 metų — pomėgiai ir jiems skiriamas vidutinis laikas. Informacija apie juos buvo gauta apklausiant vaikų tėvus.

Pasirodo, vaikai skiria videožaidimams vidutiniškai 44 minutes per dieną ir apytiksliai tiek pat klausosi muzikos su elektroniniais įrenginiais. Apie 15 proc. vaikų nuo 2 iki 5 metukų jau moka naudotis mobiliaisiais telefonais, o 11–14 metų amžiaus paauglių šis skaičius yra keturiskart didesnis. Jau 7 metų amžiaus 10 proc. vaikų moka „pumpuoti" įvairią medžiagą iš interneto. 10 metų amžiaus tokių atsiranda 22 proc., o 14–kos — 50 proc. Net 75 proc. apklaustųjų tėvų prisipažino, kad jų vaikai gali naršyti internete ir jiems nereikia tėvų pagalbos. Žodžiu, mūsų akyse atsiranda nauja žmonių karta, kuriems šiuolaikinės technologijos nuo pat vaikystės — neatskiriama gyvenimo dalis.

ROCKSTAR PALIKO ĮKŪRĖJAS

Legendinės frančizės „Grand Theft Auto" autorę, kompaniją „Rockstar Games", paliko jos įkūrėjas ir valdytojas Terry Donovan. Dar rugsėjo mėnesį jis išėjo ilgų atostogų — tikriausiai dėl to, kad pagalvotų apie ateitį, o paskui buvo priimtas sprendimas palikti savo darbą.

Nors „Rockstar" atstovai yra įsitikinę, kad, nepaisant šio praradimo, kompanija tęs darbą kaip ir anksčiau. Į Terry vietą jau paskirtas buvęs aukštas „Capcom Europe" pareigūnas Gary Dale, o visa valdžia pateko į kitų kompanijos įkūrėjų brolių Semo ir Deno Hauzerių rankas.

KIEK KAINUOJA ŽAIDIMAS



Gerbiamas žurnalas „Forbes" vėl maloniai pažiūrėjo į elektroninius žaidimus ir ant pirštų paaiškino savo skaitytojams, kodėl daugiau kaip 2 milijonų egzempliorių tiražu parduotas hitas „Gears of War" „Xbox 360" konsolei kainuoja parduotuvėse tiek, kiek kainuoja — 60 dolerių. Pateikiamas išsamus paskirstymas, paaiškinantis, iš ko susideda mažmeninė žaidimo kaina (procentinės dalies mažėjimo tvarka):

Dizainas — 25 proc. (apie $15)
Programavimas — 20 proc. (apie $12)
Prekybininkų dalis — 20 proc. (apie $12)
Platformos kūrėjų dalis — 11.5 proc. (apie $7)
Marketingas — 7 proc. (apie $4)
„Prastūmimas" prekybos tinkluose — 5 proc. (apie $3)
Diskų gamyba ir pakavimas — 5 proc. (apie $3)
Licencijavimo išlaidos — 5 proc. (apie $3)
Leidėjo pelnas — 1.5 proc. (apie $1)
Platintojo pelnas — 1.5 proc. (apie $1)
Korporatyvinės išlaidos — 0.3 proc. (apie $0.2)
Platformos vystymas — 0.05 proc. ($0.03)

LOVENŠTAINAS IŠEINA

Žinomiausios žaidimų industrijoje asociacijos — pramoginės Programinės Įrangos kūrėjų asociacijos ESA — prezidentas Doug Lowenstein oficialiai paskelbė apie savo atsistatydinimą. Jis pareiškė, kad jam buvo labai malonu dirbti ir tarnauti, būti pirmuoju industrijos gynėju. Tačiau dabar ši sritis yra galinga kaip niekada, jos ateitis labai šviesi, o tai reiškia, kad prezidentui reikia ieškoti naujų sferų pritaikyti savo jėgas. Todėl Lovenštainas nekeliauja į užtarnautą poilsį, o užsiims... naujos industrinės prekybinės asociacijos formavimu. Deja, jokios konkretesnės informacijos šiuo klausimu jis nepranešė.



THE SIMS SU SIUŽETU

Kompanija „Electronic Arts" ketina atgaivinti ir taip puikiai besijaučiančią frančizę „The Sims" (jos žaidimai išversti į 22 kalbas, parduota daugiau kaip 70 milijonų kopijų) naujais papildymais. Nauja PC žaidimų serija bendru pavadinimu „The Sims Stories" kuriama ypatingai akcentuojant siužetą, o ne laisvą vystymąsi smėlio dėžės režimu, kaip buvo iki šiol visuose žaidimuose apie mažus žmogeliukus. Kol kas žinoma apie 3 projektus, tačiau kompanija sąžiningai užsimena, kad tuo reikalas nesibaigs.

Pirmasis iš jų „The Sims Life Stories" kuriamas vidinėje EA studijoje „Redwood Shores" (sprendžiant iš paveiksliukų, „The Sims 2" varikliuko pagrindu) ir papasakos žaidėjams dvi istorijas iš dviejų visiškai skirtingų virtualių veikėjų gyvenimo. Bus pasiūlytas įtraukiantis romantikos, intrigų ir dramatiškų posūkių kupinas pasakojimas. Tiesa, ar vesti veikėjus per visus 12 skyrių, kurių eigoje teks atsakyti į kūrėjų suformuluotus „gyvenimiškus" klausimus ir priimėti sprendimus, arba žaisti kaip anksčiau, besimėgaujant laisve — spręsti tik pačiam žaidėjui. Pirmosios projekto dalies premjera numatoma vasario mėnesį. Kiti du žaidimai — „The Sims Pet Stories" ir „The Sims Castaway Stories" — pasirodys atitinkamai šių metų pavasarį ir kitų metų žiemą.

Beje, šis žaidimas kuriamas atsižvelgiant į nešiojamųjų kompiuterių savininkus ir jį bus galima be problemų žaisti su „laptopais", net įdiegta galimybė žaidimą paleisti atskiro lango režime.





RESIDENT EVIL 4 — JAU VASARĮ

Pagaliau pasirodė informacija apie tikslų garsios „survival horror“ frančizės „Resident Evil“ ketvirtosios dalies pasirodymo terminą PC platformoje. Įvyks šis daugelio žaidėjų nekantriai laukiamas įvykis jau visai netrukus — vasario 23 dieną. Žaidimas jau pasirodė „GameCube” ir PS2 platformose.

Naujausias kompanijos „Capcom“ legendinės frančizės žaidimas žada apstulbinti pokyčiais „geimplėjuje“ palyginus su savo pirmtakais.

Praėjus šešeriems metams po „Resident Evil 2“ žaidimo įvykių, siekiant užkirsti kelią T–virusui, Rakun miestas buvo sunaikintas branduolinio JAV vyriausybės ginklo. Buvęs policininkas Leonas S. Kennedi vis dar dirba tvarkos sargu — dabar jis specialusis vyriausybės agentas ir pavaldus prezidentui asmeniškai. Jo pirmoji užduotis, atrodo, bus nelengva... Jis privalo išgelbėti prezidento dukterį Ashley nuo nežinomos sektos.

Sulipdydamas į vieną visumą informacijos gabaliukus, Leonas atsiranda nedideliame Europos miestelyje, kur tariamai yra laikoma mergina. Turėdamas nemenką kovos su gyvais numirėliais patirtį, Leonas drąsiai keliauja išvaduoti merginą net nenumanydamas, koks pasipriešinimas jo laukia. Tačiau kas pasakė, kad nebus panašumo tarp šešerių metų senumo įvykių ir dabartinių?..

ZOMBIŠKA „COUNTER STRIKE“ KŪRĖJŲ VIZIJA

Michael But iš „Turtle Rock“ (Counter Strike: Condition Zero kūrėjai) kompanijos pasidalino pirmomis detalėmis apie žaidimą „Left 4 Dead“, komandinį „multiplayer“ veiksmo žaidimą PC ir „Xbox 360“ platformoms, kuriame nedidelė žmonių grupelė kovoja su „užkrėstaisiais“. Pastarieji — žmonės, kurie dėl mirtino viruso virto negailestingomis žudymo mašinomis. Pora pirmųjų klausimų kūrėjams ir jų atsakymai.

KLAUSIMAS: „Kelių žaidėjų bendradarbiavimas bus pagrindiniu „Left 4 Dead“ ypatumu. Ar bus žaidime vieno žaidėjo režimas? Jeigu taip, ar valdysime vieną veikėją, ar jam gelbės kompiuterio valdomi kolegos?“
Atsakymas: „Left 4 Dead“ kuriamas pasitelkus naujausią mūsų studijos DI technologiją. Žaidime bus abu variantai, be to, „online“ galėsite kovoti kartu su gyvais partneriais prieš tokius pat žaidėjus. Mes dirbame, kad išsaugotume originalų siužetą esant skirtingiems įveikimo būdams, net įvertinus, kad „užkrėstus“ žmones valdys kiti žaidėjai. Dar daugiau, bendo įveikimo režime išgyvenusiųjų grupė gali buti nužudyta, taip ir nepasiekusi finalo.“

KLAUSIMAS: „Kokius ginklus išvysime žaidime?“
Atsakymas: „Iš pradžių „Left 4 Dead“ arsenalą sudarys tradiciniai ginklai — pistoletai, šautuvai, granatos. Po žaidimo pasirodymo ketiname pridėti naują turinį „Steam“ pagalba, lygiai taip pat, kaip tą darome „Counter–Strike“ atveju. Mes planuojame nuolat didinti žaidimo ginklų arsenalą“.

„Left 4 Dead“ PC versija pardavime turėtų pasirodyti pirmoje šių metų pusėje, o „Xbox 360“ versija bus baigta tik metų pabaigoje.



Verslo naujienos



SAUGUS INTERNETAS

Ar žinote, kad vasario 7–oji yra tarptautinė saugaus interneto diena? Todėl šia proga nutarėme priminti apie saugaus interneto projektą Lietuvoje. Tai projektas, kuris sulaukė didelio pasisekimo Europos šalyse, tad dabar aktyviai įgyvendinamas ir mūsų šalyje. Bet kokiame tinklalapyje gali „slėptis“ kokios nors internetinės šiukšlės: pornografija, veidrodiniai „saitai“, žiaurios scenos ar dar kas negero (plačiau skaitykite www.draugiskasinternetas.lt). Siekiant apsaugoti visus „internautus“, šiame tinklalapyje pateikta daug informacijos apie tai, kaip apsaugoti savo kompiuterį nuo įvairiausių „šiukšlių“ — spam'ų, virusų ir kitų blogybių.

Jei norite džiaugtis kokybišku internetu, šio projekto organizatoriams galima padėti — pranešti apie visus įtartinus tinklalapius, kuriuose teko apsilankyti. Pavojai internete gali baigtis gerokai patuštėjusiomis smegenimis, o tėvų kišenes gali tekti gerokai palengvinti mokant už kompiuterių specialisto paslaugas, kai šis tvarkys visokio „gėrio“ prikištą kompiuterį... Tad nelikite abejingi ir padėkite kurti saugesnį internetą!

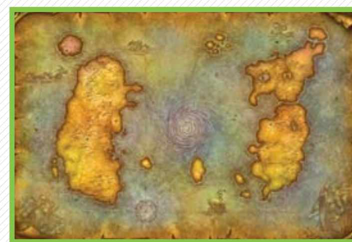
EUROPOS SĄJUNGA APGINS VAIKUS NUO ŽAIDIMŲ

Europos Sąjunga nori surasti bendrą sprendimą, leidžiantį apriboti mažamečių žaidėjų priėjimą prie žiaurių žaidimų. Priežastimi minimalaus ribojančių standartų rinkinio visoms Sąjungos šalims paieškai tapo dvi dienas trukusios ES komisaro Franco Frattini ir Vokietijos vidaus reikalų ministro derybos, jie kviečia kitas ES valstybes „uždrausti žiaurius žaidimus“. Sukurti bendrąsias taisykles šiuo klausimu žaidimų netoleruojanti Vokietija siūlo Didžiajai Britanijai, Graikijai, Prancūzijai, Suomijai, Ispanijai.

Tuo tarpu pačioje Vokietijoje toliau ruošiamas neįtikėtinai griežtas įstatymas, kuris leis uždrausti daugelį žinomų žaidimų. Pretendentų sąrašas nustebins daugelį — be „Counter–Strike“ ir „Scarface: The World Is Yours“, į jį pateko ir „nekenksmingos“ frančizės „Star Trek“ ir „Lord of the Rings“.

WOW: YRA 8 MILIJONAI

Kartu su „World of Warcraft“ išplėtimo pasirodymu, kompanija „Blizzard Entertainment“ išdidžiai praneša apie tai, kad Azeroto gyventojų skaičius pasiekė 8 milijonus (pasimetusių) sielų. Tai, kaip nustatė mūsų kolegos Vakaruose, apytiksliai sudaro 0.1 proc. visų pasaulio gyventojų; o jeigu laikytume WOW gyventojus atskira valstybe, tai pagal piliečių skaičių ji aplenks 150 valstybių, atsidurs tarp Azerbaidžano ir Burundi (Afrika). Žaidimą pradėta pardavinėti 2004–ųjų metų lapkričio 23 dieną. Jis labai greitai įgijo populiarumą, yra išverstas į 7 kalbas, žaidžiamas Šiaurės Amerikoje, Europoje, Kinijoje, Korėjoje, Australijoje, Naujojoje Zelandijoje, Honkonge, Singapūre ir kitose valstybėse. Daugiausia žaidėjų yra Kinijoje — 3.5 milijonų, 2 milijonai gyvena Šiaurės Amerikoje, 1.5 — Europoje.



UBISOFT PALIEKA NAUJUS ĮKALČIUS

Kompanija „Ubisoft“ ir „CBS Consumer Products“ oficialiai anonsavo projektą „CSI Crime Scene Investigation: Hard Evidence“ — eilinį detektyvinės frančizės tęsinį, kuriamą pagal to paties pavadinimo CBS kanalo TV serialą. Žaidėjams kartu su garsia detektyvų komanda iš Las Vegaso teks tęsti naujų painių bylų tyrimą, naudoti tikroviškas kriminalistines technologijas bei šiuolaikines priemones. Žaidime žadama labai kruopščiai atkurti visas televizijos originalo lokacijas (ir naują, garaže esančią laboratoriją stambiems įkalčiams tirti), pasiūlys žaidėjams naujus mini žaidimus, kvapą gniaužiančią istoriją... Projekto rengimu užsiima kvestų kūrimo veteranai iš „Telltale Games“, kurie, kaip visi pamename, paraleliai darbuojasi su „Sam&Max“ frančize. „Hard Evidence“ pasirodys šių metų pavasarį.



MEKSIKIEČIŲ APOKALIPSĖ

Švedų kompanija „Tarsier Studios“ praneša apie pirmojo asmens šaudyklės „Desert Diner“ kūrimą, kurios veiksmas vystysis postapokaliptinėje Meksikoje. Naujas studijos, kuri lygiagrečiai rengia nuotykių žaidimą Metronome, projektas naudoja tas pačias „AGEIA PhysX“ technologijas kaip ir veiksmo žaidimas „CellFactor: Revolution“ iš „Artificial Studios“ ir „Immersion Games“. Apie patį projektą daugiau nieko nepranešama, tik tai, kad jis galės pademonstruoti „PhysX“ varikliuko ir jį spartinančio to paties pavadinimo procesoriaus darbą visu grožiu (o tai reiškia, kad galima laukti milžiniškų griovimų, galingų sprogimų ir šimtų į visas puses subyrančių objektų). Pasirodymo data taip pat nepranešama.



DAR ŠALTESNĖ KOVOS LAUKO ATEITIS

Tik praėjusiame numeryje papasakojome apie naujausią į tolimą ateitį nukeliantį „Battlefield 2142“ žaidimą, o kūrėjai jau ruošia jo papildymą, vadinamąjį „Booster pack“. „Battlefield 2142: Nothern Strike“ papildyme rasime štai tokių naujovių:

– Tris naujus žemėlapius Europoje, kur kovos laukais taps sniegu padengti post apokaliptiniai miestai ir Alpių kalnai.
– Dvi naujos transporto priemonės, padėsiančios pėstininkų kovai. Sklandantis Hachimoto padės PAC pajėgoms, o Europos Sąjunga apsiginkluos sunkiuoju Goliath.
– Dešimt naujų apdovanojimų ir atrakinamų daiktų (juos bus galima naudoti ir pagrindinio žaidimo žemėlapiuose).
– Epinis Titan režimas bus įdiegtas dviejuose iš trijų būsimų žemėlapių, pirmą kartą miesto aplinkoje.
– Kariai dėl specialių paleidimo mechanizmų galės atsidurti ne tik aukštai danguje, bet ir „iššišauti“ horizontaliai į kitą žemėlapio dalį.

„Battlefield 2142: Nothern Strike“ pasirodys kovo mėnesį.



News club

Dragonblade: Cursed Lands' Treasure

www.dragonblade.com.pl
PLAFTORMA PC DVD
ŽANRAS Veiksmo/FPS
KŪRĖJAS Openoko Entertainment
LEIDĖJAS
PASIRODYMO DATA 2007

Pirmojo ir trečiojo asmens vaizdo mišinys tamsos būtybių prigrūstame žaidime.

Lenkijos kūrėjai apibūdina savo projektą kaip stebuklingos pasakos ir baisios istorijos mišinį. Pagrindinis veikėjas atsibunda paslaptingoje pakrantėje ir tik tolumoje besimėtančios laivo nuolaužos gali paaiškinti, kaip jis čia atsidūrė. Tačiau labai greitai aiškėja, kad salos gyventojai yra nusiteikę priešiškai. Prasideda mušis dėl teisės gyventi, mušis su Prakeiktųjų Žemių legenda...

Žaidime pasirinktinai galima naudotis ir pirmojo asmens vaizdu, ir trečiojo — šis ypatingai padeda kapojimo metu. Žaidėjas gali naudotis 18 šaltojo ir šaunamųjų ginklų rūšimis, dideliu spyrių ir smūgių „arsenalu".

Sukurta aplinka reikalauja iš žaidėjo nuolatinio dėmesio ir teisingo apsaugos priemonių pasirinkimo kiekvienoje konkrečioje situacijoje. Niekada neaišku, kas tavęs laukia už posūkio, ir nėra nieko blogiau, nei likti be amunicijos apsuptam įniršusių priešų. Laiku nesunaikinti priešai gali sekti jus iki lygio pabaigos apeidami kliūtis ir sutrumpindami sau kelią, netikėtai atsiradę šalia pačiu netikėčiausiu momentu. Herojus savo kelyje sutiks daug pavojų ir spąstų, išsikapstyti iš jų padės tik žaidėjo gabumai ir reakcija. Netikėta pabaiga yra visiškai nebūdinga šio žanro žaidimams.

Mūsų lauks įdomus ir netradicinis ginklų rinkinys, o taip pat, reikia tikėtis, pakankamai įvairūs būdai juos panaudoti.



Genesis Rising: The Universal Crusade

www.genesisrisinggame.com
PLAFTORMA PC DVD
ŽANRAS kosminė strategija
KŪRĖJAS Metamorf Studios
LEIDĖJAS DreamCatcher Interactive
PASIRODYMO DATA 2007 pavasaris

Žaidimų „Homeworld" ir „Haegemonia" gerbėjams, kurie dar lapkritį ketino išbandyti visiškai naują kosminę RTS, teks būti kantriems. „Genesis Rising: The Universal Crusade" projekto pasirodymas nukeltas į šių metų pirmąjį ketvirtį. Nukėlimo priežastys, kaip dažnai pasitaiko, nepranešamos.

Tuo tarpu dar tik kuriamas „Genesis Rising" įgijo labai daug gerbėjų: labai jau intriguoja siužetas bei pati naujos strategijos koncepcija. Veiksmas vystosi labai tolimoje ateityje, kai už žmonijos nugaros liko daug tūkstančių metų įvykių ir atradimų kupinos istorijos. Žmonės įsikūrė beveik visoje galaktikoje užvaldę arba sunaikinę visas jų kelyje pasitaikiusias rases. Mintyse žmonės ėmė save laikyti beveik dievais, o visas kitas būtybes — žemesnio rango rasėmis. Taip samprotaudami, ramia širdimi jas naikindavo.

„Homo sapiens" ekspansija buvo sėkminga organidų dėka — organinių protingų kosminių laivų, kurie sugeba pergudrauti bet kurį priešą. Būtent jie žada žymiai pakeisti tradicinį strateginį veiksmą, kadangi šių laivų struktūrą (iš ko ji susideda dar nėra aišku) galėsime keisti tiesiog mūšio metu, prisitaikyti prie besikeičiančių sąlygų.

Galėsime valdyti organinius mūšio metu besikeičiančius kosminius laivus.

Žaidimo siužeto centre — kapitonas Iconah, patyręs ekipažo vadas ir talentingas genų inžinierius, organidų specialistas. Jam teks vadovauti ekspedicijai prie galaktinio branduolio, kurio žmonės dar nespėjo ištirti. Kas jų laukia slapčiausiame galaktikos kampelyje — pagrindinė „Genesis Rising: The Universal Crusade" intriga. Ją galėsime atskleisti jau visai netrukus.

Laivai žaidime kažkuo primena dailininko fantasto Hanso Ruedi Gigerio kūrybą, kuri plačiai panaudota kino filmuose „Svetimi".





The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

www.elderscrolls.com
PLAFTORMA PC DVD
ŽANRAS RPG
KŪRĖJAS Bethesda Softworks
LEIDĖJAS Bethesda Softworks
PASIRODYMO DATA 2007 vidurys

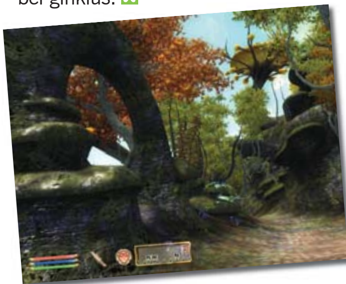
Kompanija „Bethesda Softworks“ oficialiai anonsavo naują papildymą RPG žaidimui „The Elder Scrolls IV: Oblivion“ — „Shivering Isles“, kuris pasirodys PC ir „Xbox 360“ platformose antrajame šių metų ketvirtyje.

„The Elder Scrolls IV: Shivering Isles“ pasiūlys jums daugiau kaip 30 papildomų „geimplėjaus“ valandų ir leis ištirti visiškai naują bepročio daedrų princo Sheogorath karalystę. Papildyme galėsite žaisti su savu, anksčiau sukurtu veikėju, arba sukurti naują.

Atsidursite naujoje Oblivion pasaulio saloje, kurią teks išgelbėti nuo priešų.

Kažkas nesuprantamo vyksta Shivering salose, ir pats Sheogorath išrenka jus ginti savo karalystę ir visus jos gyventojus nuo mirtino pavojaus. Ar pakaks jums jėgų susidoroti su šia užduotimi ir pasimatuoti Dievo mantiją?

Visa Shivering Isles teritorija padalinta į dvi dalis, Mania ir Dementia, o kiekvienoje — daugybė požemių ir jų siaubingų gyventojų. Išvysite daugiau kaip dešimtį naujų monstrų, net ir bauginančius vabzdžius–žmogėdras Flesh Atronachs, gyvus numirėlius Shambles ir vandens gyventojus Grummites. Visą kelią galėsite aptikti naujus artefaktus, vaistažolių gėrimų komponentes, burtus ir daugelį kitų dalykų, o nagingiausi karalystės ginkladirbiai kurs jums geriausius šarvus bei ginklus.



Įspūdingos „Bepročių salos“ teritorijos labai skiriasi nuo ankstesnių Oblivion žemių. Priežastis paprasta: pasak vyriausio Bethesda dizainerio, „Pražaidus daugiau nei šimtą valandų pilkos Oblivion pilys turėtų smarkiai nusibosti“.



Tomb Raider: Anniversary



www.tombraider.com
PLAFTORMA PC DVD PS2
ŽANRAS veiksmo
KŪRĖJAS Chrystal Dynamics
LEIDĖJAS EIDOS
PASIRODYMO DATA 2007

Nenorėdami paleisti atgimusios Laros Kroft sėkmės, kūrėjai ruošia specialią naują paties pirmojo „Tomb Raider“ žaidimo versiją — papildytą ir patobulintą.

Pirmosios serijos dešimtmečio jubiliejaus proga pasirodantis žaidimas naudos patobulintą „Tomb Raider: Legend“ varikliuką. Kūrėjai, studija „Crystal Dynamics“, žada, kad naujovė atitiks visus šiuolaikinės rinkos standartus (grafika, efektai, fizika). Be to, laukiama ir pasikeitimų įprastame „geimplėjuje“.

„Jau senokai mūsų prašė išleisti originalaus „Tomb Raider“ perdirbinį šių laikų žaidėjų auditorijai. Mes nusprendėme žengti šiek tiek kitu keliu, paimti originalią istoriją ir kurti pagal ją visiškai naują nuotykį, — sako Katrin Klements, vyresnysis „Eidos“ kompanijos (leidėjas) vadybininkas. — Mes pasistengsime iš naujo papasakoti tą pačią istoriją panaudojant šiuolaikines technologijas. Būtinai perkelsime esminius paties pirmojo frančizės žaidimo momentus į naują projektą, tačiau pažadame, kad jame išvysite labai daug naujo“.

Lara Kroft sugrįžta į patį pirmąjį savo nuotykį, tačiau visiškai nauju pavidalu.

Žaidimas pasakos tą pačią pagrindinę istoriją, kaip ir originalusis „Tomb Raider“, tad vėl vesite Larą bandydami surasti senovinį artefaktą Scion. Žaidusieji senąjį žaidimą prisimins, kad istorija nebuvo labai svarbi ir aiški, tad dabar kūrėjai žada ją praplėsti ir padaryti suprantamesnę.

Nauji Impress turnyrai – VISUS METUS!



Senokai neminėtas interneto klubas „Impress“ vėl prabilo apie save. Po ilgos pertraukos „Impress“ vėl kviečia visus į savo turnyrus.

Šįkart jie skirti paprastesnei publikai, kurie galbūt tokiame turnyre dalyvaus vos pirmąjį kartą. Visų pirma, turnyrų startiniai mokesčiai bus vos 10 litų, o visos renginių taisyklės bus pritaikytos tiems, kurie pirmą kartą girdi apie tokį dalyką kaip „kompiuterinių žaidimų turnyras“.

Tiesa, mažas startinis mokestis lems ir palyginus nedidelius prizus (apie 150–200 litų), tačiau kiekvienas dalyvaujantis gaus ir rėmėjų įsteigtus prizus, dėmesio. Tuo jau pasirūpins turnyrų informaciniai partneriai: „Tango TV“, „Power Hit Radio“, Games.lt, žurnalas „PC Klubas“, esports.lt.

O gruodžio 8 d. lauks didydis kalėdinis „CS“ turnyras, į kurį bus sukviesti visi geriausi žaidėjai ne tik iš Lietuvos, bet ir iš užsienio.

Registracija bus paskelbta prieš kiekvieną turnyrą, likus ne mažiau nei 10 dienų iki renginio pradžios. Dėl tikslios registracijos į turnyrus informaciją tikrinkite games.lt svetainėje. Ir laukite reportažų iš būsimųjų turnyrų!

DĖMESIO,

pateikiame visų būsimų turnyrų ir jų žaidimų sąrašą. Jeigu galvojate apie galimybę kuriame nors iš jų sudalyvauti, pats laikas pradėti ruoštis.

„Counter-Strike“ — vasario 10 d.
„Warcraft 3“ — kovo 3 d.
„StarCraft“ – balandžio 7 d.
„Colin McRae Rally“ — gegužės 5 d.
„Call of Duty“ — birželio 9 d.
„FIFA“ — liepos 7 d.
„Quake 3“ — rugpjūčio 4 d.
„Battlefield“ — rugsėjo 8 d.
„Counter-Strike: Source“ — spalio 10 d.
„Need for Speed“ — lapkričio 10 d.

SPECIALISTAI REKOMENDUOJA



KOMPIUTERIAI

KIEKVIENAM PERKANČIAM:
DOVANA 23 KOMPIUTERIUI SVARBIOS PROGRAMOS.
DOVANA 21 NAUJAUSIŲ ŽAIDIMŲ DEMONSTRACINĖS VERSIJOS.



PATIKĖK!

DABAR DIDŽIAUSIOS NUOLAIDOS!

ASMENINIS KOMPIUTERIS TOP 2006

Procesorius: AMD 64bit 3400
Kietasis diskas: 160 Gb SATAII/8MB
Atmintinė: 512MB
Optinis įrenginys: DVD +- RW Lightscribe
Vaizdo plokštė: GeForce 6100 128mb
Garso plokštė: 5.1 Realtek
Interneto plokštė: Realtek 10/100 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,RAID 0,1
"NOD 32" Antivirusinė sistema
Garantija: 2 metai



~~1599 Lt,-~~
1299 Lt,-

NEŠIOJAMASIS KOMPIUTERIS HP

Procesorius: AMD Turion™ 64 Mobile MK-36, 2.0 Ghz
Ekranas: 15.4" WXGA "Stiklinis"
Darbinė atmintis: 1024 MB DDR2 667 MHz (2 x 512 MB)
Video plokštė: NVIDIA GeForce Go 6150, 128MB
Kietasis diskas: 120 GB hard drive SATA II
Optinis įrenginys: DVD (+/-RW) Lightscribe
Garso įrenginys: 3D Sound Blaster Pro
Integruota video kamera
Tinklo plokštė: 10/100
Bevielis internetas: 802.11b/g
Svoris: 2,99 kg
Firewire įrenginys: 1x IEEE1394
S-video out

~~3699 Lt,-~~
3099 Lt,-







TOP 2006 darbui

Procesorius:INTEL PENTIUM 3 Ghz
Kietasis diskas:160 Gb SATA/8mb
Atmintinė:512 Mb
Optinis įrenginys: DVD+/-RW Lightscribe
Vaizdo plokštė:ATI Radeon X300 128MB
Garso plokštė:5.1 Realtek
Interneto plokštė:Realtek 100/1000 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
"NOD 32" Antivirusinė sistema
Garantija: 2 metai



~~1499,-~~
1299,- 46 Lt/mėn.

TOP 2006 namams

Procesorius:AMD 64bit 3400+
Kietasis diskas:200Gb SATA / 8mb
Atmintinė:512MB DDR
Optinis įrenginys: DVD+/-RW Lightscribe
Vaizdo pl.:FX 7300 256MB PCI-E DVI
Garso plokštė:5.1 Realtek
Interneto plokštė: Realtek 10/100 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
"NOD 32" Antivirusinė sistema
Garantija: 2 metai



~~1799,-~~
1499,- 61 Lt/mėn.

TOP 2006 optimalus

Procesorius:INTEL Dual Core 5,6** (2.8+2.8)
Kietasis diskas:160Gb SATA
Atmintinė:1024MB DDR
Optinis įrenginys:DVD+/-RW Lightscribe
Vaizdo pl.:FX 7300 256MB PCI-E DVI
Garso plokštė:5.1 Realtek
Interneto plokštė: 10/100/1000 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
"NOD 32" Antivirusinė sistema
Garantija: 2 metai



~~1999,-~~
1699,- 68 Lt/mėn.

TOP 2006 žaidimams

Procesorius:AMD Athlon 64bit 3800+
Kietasis diskas:250Gb / 7200
Atmintinė:1024MB DDR
Optinis įrenginys: DVD+/-RW Lightscribe
Vaizdo pl.: FX 7300GT 256MB PCI-E DVI
Garso plokštė: 5.1 Realtek
Interneto plokštė: 10/100/1000 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
"NOD 32" Antivirusinė sistema
Garantija: 2 metai



~~2199,-~~
1899,- 74 Lt/mėn.

TOP 2006 ekstremalams

Procesorius:INTEL Dual Core 6,8** (3.4+3.4) Ghz
Kietasis diskas:250Gb / 7200
Atmintinė:1024MB DDR
Optinis įrenginys:DVD+/-RW Lightscribe
Vaizdo pl.: FX 7300GT 256MB PCI-E DVI
Garso plokštė:5.1 Realtek
Interneto plokštė:10/100/1000 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
"NOD 32" Antivirusinė sistema
Garantija: 2 metai



~~2399,-~~
2099,- 81 Lt/mėn.

** Dviejų branduolių procesorius, kiekvieno iš jų taktinis dažnis (ekstremalams 3.4 Ghz, optimalus 2,8 Ghz).

HYPER ICG VILNIUS - P. LUKŠIO G. 17, TEL.: (8~5) 2101188, 2101187
HYPER ICG KAUNAS - SAVANORIŲ PR. 315 TEL./FAKS.: (8~37) 775643
ŠIAULIAI - VASARIO 16 - OSIOS G. 41, TEL.: (8~41) 526066
PANEVĖŽYS - V. KUDIRKOS G. 3, TEL.: (8~45) 435626
UTENA - KAUNO G. 19, TEL.: (8~389) 50607
TELŠIAI - RESPUBLIKOS G. 34-3, TEL.: (8~444) 51020

KLAIPĖDA - KULIŲ VARTŲ G. 5, TEL.: (8~46) 314717
ALYTUS - UGNIAGESIŲ G. 1, TEL.: (8~315) 73260
TAURAGĖ - VASARIO 16-OSIOS G. 4, TEL.: (8~446) 55011
MARIJAMPOLĖ - GEDIMINO G. 7, TEL.: (8~343) 56563
KĖDAINIAI - GEDIMINO G. 7, TEL.: (8~347) 51237 (8~699) 33132
ŠALČININKAI UAB "ETANETAS" - VILNIAUS G. 56, TEL.: (8~600) 06779

2006–ŲJŲ GERIAUSI

PO PRAĖJUSIO NUMERIO SPĖJOME GAUTI NEMAŽAI LAIŠKŲ SU KLAUSIMAIS, KUR DINGO GERIAUSIŲJŲ RINKIMAI. JIE NEDINGO, TIK NUSPRENDĖME JUOS ŠIEK TIEK ATIDĖTI, KAD SPĖTUME SULAUKTI BALSAVIMŲ GAMES.LT SVETAINĖJE IR SUŽINOTI, KĄ SKAITYTOJAI IŠRINKO GERIAUSIAIS. REZULTATUS JAU TURIME, TAD BANDYKIME PRISIMINTI, KAS ĮDOMESNIO BUVO 2006–AISIAIS METAIS IR IŠRINKTI ĮSIMINTINIAUSIUS ŽAIDIMUS.





„Empire at War" yra sėkmingas skirtingų žaidimo metodų rinkinys, išlaikantis „Star Wars" kartelę aukštai ir pritrauksiantis daugybę naujų gerbėjų. Žaidimas gali nepatikti nebent tiems, kurie visiškai negali pakęsti kurio vieno iš sudedamųjų žanrų. Primygtinai rekomenduoju išbandyti. Pasirink norimą pusę ir galbūt sugebėsi pakeisti Galaktikos istoriją." (Raw, PCK 06/03, 9,1).

Star Wars: Empire at War

„ŽVAIGŽDŽIŲ KARŲ" SUGRĮŽIMO Į STRATEGIJOS ŽANRĄ LAUKĖ DAUGELIS. APRĖPĘS BEVEIK VISUS ŽAIDIMŲ ŽANRUS ŠIS MILŽINIŠKAS ŽVAIGŽDŽIŲ PASAULIS VENGĖ STRATEGIJOS ŽANRO (BUVO KELETAS BANDYMŲ, TAČIAU NIEKO LABAI IŠSKRITINIO). IR ŠTAI PRAĖJUSIŲ METŲ PRADŽIOJE PAGALIAU ŠIS BARJERAS BUVO PERŽENGTAS IR ŽAIDĖJAI SULAUKĖ TIKRĄ „ŽVAIGŽDŽIŲ KARŲ" DVASIĄ PERTEIKIANČIOS STRATEGIJOS.

Medieval 2: Total War

STAMBIAUSIA STRATEGIJŲ SERIJA PIRMĄ KARTĄ GRĮŽO SU TĘSINIU, O NE VISIŠKAI NAUJU ŽAIDIMU. IŠBANDĘ KELETĄ SKIRTINGŲ LAIKMEČIŲ KŪRĖJAI GRĮŽO PRIE IŠTAKŲ IR PATEIKĖ NAUJĄ VIDURAMŽIŲ LAIKOTARPIO „TOTALINĮ KARĄ". ŽADIME PUIKIAI SIEJAMI GERIAUSI PASTAROJO „ROME: TOTAL WAR" IR SENOJO „MEDIEVAL: TOTAL WAR" ELEMENTAI IR SUKURTA GALINGA IŠSKIRTINĖ ATMOSFERA.



„Tai epas apie tave, žaidėjau, ir tautą, kurią vesi per tamsiuosius Viduramžius. „Medieval II" – tai tikras strateginis šedevras, mielas žaisti ar stebėti. Tai vienas iš tų žaidimų, apie kurį gali nuolat galvoti, o grįžęs namo skubi jį įsijungti. Tai vienas iš tų žaidimų, kurie įkvepia žaidėją ir apgaubia savo atmosfera taip, lyg perkeltų į žaidimo pasaulį. Žaisdami „Medieval II" jūs galėsite pasijusti tiek klastingu karaliumi, tiek iškiliu generolu." (NPC, PCK 07/01, 9,0).

NOMINUOTI ŽAIDIMAI

Heroes of Might and Magic V
Medieval 2: Total War
Company of Heroes
Warhammer 40000 Dawn of War: Dark Crusade
PSI: Sibiro Konfliktas
Anno 1701
Caesar IV
Star Wars: Empire at War

Strategams praėjusieji metai buvo dosnūs. Pasirodė nemažai įvairiausio pobūdžio strategijų, apimančių daugybę skirtingų aplinkų, laikmečių ir net pasaulių. Tačiau svarbiausia, kad pasirodė keletas stambių ir ilgai lauktų žaidimų, kurie turėtų vienaip ar kitaip išlikti svarbūs šiam žanrui ir įtakoti tolimesnį jo vystymąsi. Juk būtent strategijos žanro žaidimas ir tapo pirmuoju rimtu lietuvišku produktu! O tai, sutikite, svarbus faktas.

Išrinkti geriausius iš didelės praėjusių metų pasiūlos nebuvo lengva. Žaidimai verti vienas kito ir balsuojant tiek games.lt svetainėje, tiek „PC Klubo" autorių nei vienas žaidimas neišsiveržė toli į priekį.

Balsuojant games.lt po permainingos kovos vos vienu procentu prieš „Medieval 2: Total War" nugalėjo „Heroes of Might and Magic V".

„PC Klubo" autoriai absoliutaus nugalėtojo neišrinko. Geriausiomis tapo dvi didžios 2006–ųjų metų strategijos:

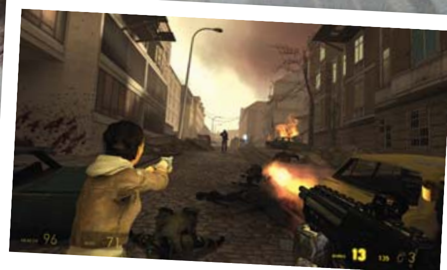
METŲ STRATEGIJA

Half–Life 2: Episode One

GERIAUSIO „PC KLUBO" RINKIMUOSE 2004–AISIAIS TAPUSIO ŽAIDIMO TĘSINYS NEGALĖJO NESUSILAUKTI DĖMESIO IR PRIPAŽINIMO. NEPAISANT TO, KAD „VALVE" NUSPRENDĖ VIETOJE ĮPRASTO TĘSINIO JĮ SKAIDYTI EPIZODAIS (JEI NEBŪTŲ NUSPRENDĘ, KO GERO, IKI ŠIOL NEBŪTUME SULAUKĘ NIEKO NAUJO), „EPISODE ONE" SUGEBĖJO ĮTIKINAMAI IR TEISINGAI PRATĘSTI „HALF–LIFE 2" ISTORIJĄ. ŽAIDĖJAI (ŠĮ KARTĄ SU NUOLATINE ŽAVIOSIOS ALEKS PAGALBA) TURĖJO PABĖGTI IR IŠSIGELBĖTI IŠ SUSPROGTI GRASINANČIO MIESTO. IR NORS EPIZODAS TEBUVO TIK NELABAI ŽYMIAI PRATURTINTAS NAUJAIS ELEMENTAIS IR NUOTAIKOMIS, TO PAKAKO, KAD ŽAIDĖJAI ĮSIJAUSTŲ Į GORDANO FRYMANO VAIDMENĮ.

NOMINUOTI ŽAIDIMAI

- Half–Life 2: Episode One
- Sin Episodes: Emergence
- Battlefield 2142
- Rainbow Six: Vegas
- Commandos Strike Force
- Red Orchestra: Ostfront 41–45
- Prey



„Išėjus iš citadelės veiksmas apvirsta aukštyn kojomis. EP1 tampa intensyviu „survival–horror" „šūteriu" ir mes pleškiname zombius, kiek tik turime jėgų. Daug zombių, paskui dar daugiau zombių, paskui ištisus debesis zombių, lendančių per visus įmanomus plyšius ir norinčių mūsų (o gal Aleks) kraujo. Aš jau imu norėti tų klasikinių susirėmimų su Kombainų pajėgomis." (NPC, PCK 06/06, 9,0).

Nors keletas stambių FPS, turėjusių pasirodyti praėjusiais metais, buvo nukelti į šiuos, buvo ką pažaisti šaudyklių mėgėjams ir 2006–aisiais. Sulaukėme ir vieno puikiausių istorijoje FPS tęsinio, nors ir epizodinio. Turėjome ir kitų žymių serijų tęsinių, net visiškai naujų, originalias idėjas pateikusių žaidimų.

Šioje nominacijoje, ko gero, stipriausiai išsiskyrė games.lt balsavimų ir „PC Klubo" autorių nuomonės. Svetainės lankytojai didžiule persvara išrinko „Pirmąjį epizodą", o autoriai savo balsais likusius FPS aplenkė ateivių šaudykle. Prisiminkime juos abu.

METŲ FPS



„Pagrindinė varomoji aplinkų galimybė — įvairus traukos dėsnių išnaudojimas. Tai bene garsiausiai reklamuotas vaikščiojimas sienomis ir lubomis. Nors gal ir neskamba taip ypatingai ir viliojančiai, žaidime tai sukurta labai įtikinamai ir „vežančiai". Greitai lakstant ir keičiant paviršius nuo grindų ant sienų, lubų ir vėl ant grindų, tikrai susisuka galva ir skrandis. Vietomis šie paviršiai taip supainioti, kad tampa visiškai nebeaišku, ant kurio iš jų esame, o mūsų organizmas, pripratęs būti tik vienoje padėtyje, su šia nauja patirtimi kartais sunkiai tvarkosi." (rezidentas, PCK 06/08, 9,2).

Prey

ŽAIDIMAS PASIRODĖ NETIKĖTAI, BET LABAI LAIKU. TIKSLIAU, NELABAI KAS TIKĖJOSI, KAD IŠ SENOS, PRIEŠ DEŠIMTMETĮ SUFORMUOTOS IDĖJOS, PAVYKS PADARYTI KAŽKĄ GERO. TAČIAU KŪRĖJAMS NE TIK PAVYKO PRIKELTI SENIAI NUMARINTĄ ŽAIDIMO PLANĄ, BET JĮ TAIP IŠSUKTI, KAD DAUG KO MATĘ FPS MĖGĖJAI BUVO IŠ TIESŲ PRIBLOKŠTI. TEKO PRISIVERSTI IŠ NAUJO MOKYTIS GRAVITACIJOS STANDARTUS, ATSKIRTI DVASINĮ KŪNĄ NUO FIZINIO IR APKELIAUTI MILŽINIŠKĄ ATEIVIŲ LAIVĄ.

METŲ LENKTYNĖS

Lenktynės praėjusiais metais nors ir nepasižymėjo tokia įvairove kaip strategijos ar kiti žanrai, taip pat turėjo savų „arkliukų“. Svarbiausia, kad buvo ką sugretinti kasmetinei „Need For Speed“ serijai. Panašių žaidimų bandymai, kaip ir buvo galima tikėtis, nepasiteisino. Tačiau puikiai pasirodė rimtesnę vairavimo simuliaciją perteikiantys žaidimai „TOCA Race Driver 3“ ir, žinoma, GTR 2. Priešingoje žanro pusėje — visiškai arkadiniai žaidimai, tarkime, „FlatOut“ tęsinys ar net disnėjiškai žaismingasis „Cars“. Žodžiu, važinėtis buvo kur ir kuo, o ir kova dėl geriausiojo vardo buvo toli gražu ne į „vienus vartus“.

Tiek games.lt, tiek ir „PC Klubo“ balsai įnirtingai varžėsi dėl dviejų žaidimų, ir tik nežymia persvara garsiajai arkadai pavyko įveikti rimtąjį simuliatorių. Tačiau prisiminti ir dar kartą pagirti galima abu.

„Už įdėtas pastangas GTR 2 atsilygina ne tik tuo malonumu, kuris apima, kai sugebi pasivyti ir pradėti lenkti varžovus, sugebi pajusti valdomą automobilį, sugebi išmokti kiekvieną posūkį ir kitas trasos subtilybes. Taip, tai yra žaidimo pagrindas, tad žaidėjams, kuriems tokie dalykai nėra reikšmingi, ilgiau pasėdėti prie GTR 2 nepavyks. Nebent juos suviliotų puikiausi automobiliai, kurių kabinose (būtent kabinose, nes kiekviena sukurta savitai, iš automobilio vidaus galima stebėti įvairius matavimo prietaisus) galime pasėdėti ir pašėlusiu greičiu bei cypiančiais stabdžiais laviruoti sudėtingiausiuose posūkiuose.“ (rezidentas, PCK 06/12, 8,9).

GTR 2

ŠIAM ŽAIDIMUI, JAU SPĖJUSIAM UŽSITIKRINTI „GERIAUSIO AUTOSIMULIATORIAUS“ VARDĄ, POPULIARUMO IR PRIPAŽINIMO TAIP PAT NESTIGO. TAI PUIKIAUSIA ALTERNATYVA IEŠKANTIEMS KAŽKO RIMTESNIO IR REIKALAUJANČIO DAUGIAU PASTANGŲ. LENDA ĮKYRI MINTIS, KAD TOKS GTR 2 POPULIARUMAS — LYG PROTESTAS PRIEŠ DALIES ŽAIDĖJŲ JAU NEBESTEBINANTĮ PRIEŠ TAI PAMINĖTĄ ŽAIDIMĄ. DŽIUGU, KAD ĮVERTINAMOS KŪRĖJŲ PASTANGOS KUO TIKROVIŠKIAU IR TIKSLIAU PERTEIKTI GALINGŲ LENKTYNINIŲ AUTOMOBILIŲ VAIRAVIMĄ, NORS IR ŽAIDĖJŲ NERVŲ BEI KANTRYBĖS SĄSKAITA.



„Turiu pripažinti, kad šį sykį kūrėjai itin gerai subalansavo žaidimą. Šioje dalyje sugrąžintas NFSU pasaulio žemėlapis, kurį pasitelkus iškart galima pasirinkti norimas lenktynes ar peršokti į garažą. Tuo tarpu tiems, kuriems labai patinka patiems važinėti po miestą ir ieškoti nuotykių, galės tą ir daryti „free roam“ režime. Siekiant išvengti painiavos, buvo įvestos trys automobilių klasės: „exotic“, „tuner“ bei „muscle“. Dabar viskas aišku ir paprasta.“ (Kyo, PCK 06/12, 9,5).

NOMINUOTI ŽAIDIMAI

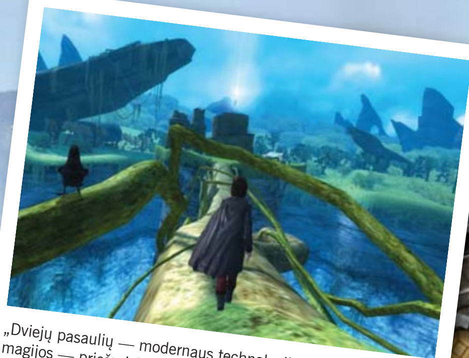
Need For Speed: Carbon
GTR 2
TOCA Race Driver 3
FlatOut 2
Cars

Need For Speed: Carbon

EA NIEKAIP NENORI „MESTI KELIO DĖL TAKELIO“ IR VIS DAR ŽAIDŽIA SAVO GERIAUSIU POGRINDINIŲ LENKTYNIŲ KOZIRIU. KELETAS NEDIDELIŲ, TAČIAU SVARBIŲ PAKEITIMŲ, ŽAIDIMO STRUKTŪROS PERTVARKYMAS, NAUJŲ GALIMYBIŲ SUTEIKIMAS — „NEED FOR SPEED“ VĖL PASIRUOŠĘS SUŽAVĖTI VISUS ARKADINIŲ LENKTYNIŲ MĖGĖJUS. AIŠKU, KŪRĖJUS GALIMA KALTINTI UŽMIGUS ANT LAURŲ IR PER DAUG NESISTENGIANT PATEIKTI KAŽKO ĮDOMESNIO SAVO FANAMS, TAČIAU KOL KAS ŠIOJE SRITYJE NIEKAS NIEKO NAUJO IR GERESNIO NESUKŪRĖ.

Dreamfall: The Longest Journey

ANTROJI SUOMIO RAGNARO TORNKVISTO PASAKA APIE PERSIPYNUSIUS MODERNIŲ TECHNOLOGIJŲ IR MAGIJOS PASAULIUS BUVO LABAI LAUKIAMA. ŽAIDIMAS „THE LONGEST JOURNEY“ TVIRTAI STOVI ANT GERIAUSIŲ NUOTYKIŲ ŽAIDIMŲ PJEDESTALO, TAD VIEN JAU TĘSINIO IDĖJA ŽAVĖJO. IR PASIRODĘS NENUVYLĖ. TAIP, JIS NEMALONIAI ŠOKIRAVO NUTRŪKDAMAS LEMIAMĄ AKIMIRKĄ IR PALIKDAMAS SUTRIKUSIUS ŽAIDĖJUS LAUKTI TREČIOSIOS ŽAIDIMO SERIJOS, TAČIAU IŠSKIRTINĖ ŽAIDIMO DVASIA, ATMOSFERA IR VISIŠKAS PASINĖRIMAS Į DREAMFALL PASAULĮ IŠLIKO.



„Dviejų pasaulių — modernaus technologijų ir senojo magijos — priešpriešа dar juntamesnė, dėl to kiekvienas jų atrodo dar vaizdingiau. Tiesa, pačių lokacijų galėtų būti ir daugiau, taip pat ganėtinai trukdo dažnas lygių „pakrovimas“. Visos „Dreamfall“ aplinkos suskaidytos į gana nedideles teritorijas, tarp kurių keliaujant tenka stebėti „loading“ ekraną. Tačiau vietovės atperka šias laukimo akimirkas ir stebina savo architektūra ir stiliumi. Ypač išsiskiria Tamsiųjų žmonių miestas, į kurį atkeliavus tiesiog užgniaužia kvapą.“ (rezidentas, PCK 06/06, 7,8).

METŲ NUOTYKIAI

Nuotykių ir net senųjų kvestų megėjai praėjusiais metais gali didžiuotis. Žanras ne tik nemirė, bet ir sugrįžo su keliais stulbinančiais žaidimais, privertusiais vėl pamilti kiek primirštus nuotykius.

Kaip ir beveik visose kategorijose, čia geriausiojo poziciją dalinasi du žaidimai. Balsuojant games.lt nežymiai laimėjo vienas, „PC Klube“ — kitas. Prisiminkime labiausiai nustebinusius 2006–ųjų nuotykius.



„Reikėtų pasidžiaugti, jog buvo atsižvelgta į pirmosios dalies sėkmę bei tai, kas ją nulėmė. Tad dabar turime kuo tikriausią nuotykių žaidimą, nors šiais laikais dažnu atveju nuotykių žanras yra maišomas (gal painiojamas?) su platforminiu. Taip čia nebus, o pagrindine varomąja jėga taps siužetas. Jei kada prasidėtų jau seniai visiems atsibodusi diskusija: „Kas geriau — knyga ar žaidimas?“, tai čia yra vienas iš tų retų pavyzdžių, kuriuo knygų šalininkus galite priremti ir išspausti iš jų pritarimą.“ (Messiah, PCK 06/12, 9,2).

Sam&Max Episode 1: Culture Shock

ŠMAIKŠČIOJI IR LABAI NETIPIŠKAI ATRODANTI DETEKTYVŲ PORELĖ ŠUO IR TRIUŠIS ILGAI VERTĖ IEŠKOTI ATSAKYMŲ Į PAINIUS KLAUSIMUS IR TUO PAT METU KVATOTI IŠ HEROJŲ JUMORO. TODĖL JŲ DINGIMAS IR PASKLIDĘ PRANEŠIMAI, KAD SEMAS IR MAKSAS DAUGIAU NIEKADA NEPASIRODYS, NULIŪDINO DAUGELĮ ŽAIDĖJŲ. TAČIAU PRAĖJUSIŲ METŲ PABAIGOJE ATSIRADO DRĄSUOLIŲ, KURIE PRIKĖLĖ SERIJĄ IŠ PRAEITIES IR SUTEIKĘ JAI NAUJOVIŠKĄ, EPIZODIŠKĄ PAVIDALĄ IŠLEIDO PASIILGUSIEMS GERBĖJAMS.

NOMINUOTI ŽAIDIMAI

- Dreamfall: The Longest Journey
- Sam&Max Episode 1: Culture Shock
- Secret Files Tunguska

METŲ SPORTAS

Iš sportinių žaidimų, kaip galite matyti pagal nominuotųjų sąrašą, praėjusiais metais didžiausio susidomėjimo susilaukė futbolas. Gal jau lietuviams nusibodo per visus galus brukamas krepšinis? Praėjusiais metais turėjome ne tik kasmet pasirodančias konkuruojančias futbolo serijas, bet ir specialiai Pasaulio futbolo čempionatui skirtą žaidimą. Gaila, kad netradicinio sporto žaidimai niekaip nenori pabėgti iš konsolių rinkos. Ekstremalaus sporto turėjome turbūt vienintelį Tonio Hawk'o žaidimą, kuris su savo naujuoju „Project 8" vėl pabėgo į konsoles. Ech...

Tiek games.lt, tiek balsuojant „PC Klube" laimėjo, žinoma, futbolas :). Didelis siurprizas, ar ne? O jei rimtai, tai didžiausio pritarimo sulaukė šį kartą rimtai ir kokybiškai pasirodęs „FIFA" tęsinys.

NOMINUOTI ŽAIDIMAI

- FIFA 07
- Pro Evolution Soccer 6
- NBA 07
- FIFA 2006 World Cup
- Tony Hawk's American Wasteland

IMTYNIŲ MADA

Verta išskirti ir kitą didelę praėjusių metų madą, kuri iki šiol nemažėja, tik, deja, vis aplenkia PC žaidėjus. Tai imtynių žaidimai. Balsuojant games.lt naujausias „WWE Raw vs SmackDown 2007" tik truputį nusileido nugalėtojui „FIFA 07". O ir „PC Klube" dažnai gauname klausimų dėl imtynių žaidimų. Lieka didysis klausimas: kada leidėjai susivoks ir pradės leisti normalius imtynių žaidimus ir PC žaidėjams (kol kas galima pamėginti tik keletą pačių žaidėjų sukurtų modifikacijų)? Kai tik ką nors sužinosime, būtinai papasakosime.



„Pagrindiniai dalykai, kuriuos dera išskirti naujajame futbole: dirbtinis intelektas bei kamuolio fizika. Po „FIFA 06" kurį laiką bus sunkiau pataikyti į vartus :). Kamuolys dabar labiau panašus į tikrą (ir ne vien išvaizda), kuris kartais po stipraus smūgio per lengvai persirita per galinę liniją. Jis gerai atšoka, paklūsta futbolininko kojos judesiui (arba žaidėjo rankos judesiui, vadinkite, kaip norite), daug pastangų įdėta į smūgio ar perdavimo vienu lietimu įgyvendinimą. Ir tai pavyko." (Raw, PCK 06/11, 8,9).

EA SPORTS

FIFA 07

PRAĖJUSĮ RUDENĮ PASIRODŽIUSĮ KASMETINĮ „FIFA" ATNAUJINIMĄ ŽAIDĖJAI IR KRITIKAI PASITIKO ŠALTAIS „KIEK-GI-GALIMA" VEIDAIS. TIK SUŽAIDĖME „WORLD CUP 2006", O ČIA JAU NAUJAS DARBAS – KAS GI GALĖJO BŪTI GERESNIO? O GERESNIO IŠ TIESŲ BUVO. PAKANKAMAI DAUG, KAD DALIS ŽAIDUSIŲJŲ JĮ PAVADINTŲ GERIAUSIU „FIFA" SERIJOS DARBU IKI ŠIOL. „FIFA 07" SULAUKĖ NE TIK SU PASIKEITUSIOMIS KOMANDOMIS SUSIJUSIŲ ATNAUJINIMŲ, BET IR RIMTESNIŲ ŽAIDYBINIŲ PATOBULINIMŲ.

Hitman: Blood Money

NE VISI ŽAIDĖJAI PATEISINO IR ŠILTAI PRIĖMĖ PRIEŠ PORĄ METŲ PASIRODŽIUSIĄ TREČIĄJĄ AGENTO 47 SERIJĄ „CONTRACTS". TAD NAUJOJO PASIRODYMO LAUKĖME SU NERIMU IR VILTIMI. SMAGU, KAD PASIRODŽIUS ŽAIDIMUI NERIMUI PAGRINDO NEBELIKO, O BEVEIK VISOS VILTYS IŠSIPILDĖ. „BLOOD MONEY" KŪRĖJAMS PAVYKO IŠTIES PUIKIAI. SVARBIAUSIA, KAD ŽAIDIMAS SUGEBĖJO ĮTIKINAMAI PERTEIKTI TAI, KOKS GALĖTŲ BŪTI SAMDOMO ŽUDIKO GYVENIMAS, KAI Į JĮ PATĮ KĖSINASI „DARBDAVIAI". ĮVESTAS PINIGŲ KRITERIJUS IŠTIES PRAPLĖTĖ ŽAIDIMO GALIMYBES IR LEIDO ŽAIDĖJAMS DAR ĮVAIRIAU ATLIKTI SAVO MIRTINAS UŽDUOTIS.



„Esminis HBM momentas — atmosfera. Kūrėjams pavyko ją sukurti ir perteikti, vadinasi, žaidimas išgelbėtas nuo senatvės. Net ir po keleto metų jį žaisti bus malonu. Klausiate, ar verta bus grįžti prie kažkada įveikto nuotykio?...O taip, mielieji, verta... Kitokiu atveju neturėsite ramaus miego. Na, bent jau aš nemiegojau pirmas porą naktų, kol vėl negrįžau prie žaidimo ir neišbandžiau sumanytų planų „liudininko" ir „operos" misijose. Dabar dėl jų jau ramu, tačiau galvoje kirba naujos mintys, ką būtų galima nuveikti ir kaip kitaip būtų galima likviduoti vieną ar kitą taikinį." (NPC, PCK 06/07, 9,6).

Veiksmo žaidimų (teisingiau juos būtų pavadinti veiksmo–nuotykių darbais) visada yra daugiausia, tad ir pasirinkimas žaidėjams didžiausias. 2006–uosius galima vadinti Eidos sugrįžimo metais, nes kompanijai pavyko į aukštumas sugrąžinti labai stipriai susvyravusią „Tomb Raider" seriją, taip pat pateikti puikius naujuosius Agento 47 nuotykius. Toliau sėkmingai kovoja ir visiškai nauju pavidalu mus pasitinka kitas agentas Semas Fišeris (įsitikinsite perskaitę apie „Mėnesio žaidimą"). O Dark Messiah pateikė retai pasitaikančią galimybę patyrinėti fantasy pasaulį žvelgiant pirmuoju asmeniu.

Games.lt ir „PC Klubo" skaitytojų balsai šioje kategorijoje nelabai sutapo. Geriausiuoju praėjusių metų veiksmo žaidimu Lietuvos žaidėjų „online" bendruomenė išrinko „Hitmaną", o mes didžiausius laurus atidavėme Dvigubam Agentui.



NOMINUOTI ŽAIDIMAI

- Hitman Blood Money
- Splinter Cell: Double Agent
- Tomb Raider: Legend
- Dark Messiah of Might and Magic
- Just Cause
- Scarface: The World is Yours

Splinter Cell: Double Agent

ILGOKAI LAUKTĄ KETVIRTĄJĄ AGENTO SEMO FIŠERIO NUOTYKIŲ DALĮ GALIMA DRĄSIAI VADINTI SERIJOS LŪŽIU IR NAUJA PRADŽIA. ŽAIDIMAS NE TIK TECHNIŠKAI LABAI TOLI PAŽENGĘS NUO SAVO ANKSTESNIŲ SERIJŲ. PATI „DOUBLE AGENT" IDĖJA IR JOS ĮGYVENDINIMAS YRA NESTANDARTINIAI IR ATVERIA NAUJAS GALIMYBES ŽAIDĖJAMS. VISKĄ DETALIAI SUŽINOSITE JAU NETRUKUS — APIE „DVIGUBĄ AGENTĄ" ŠIO NUMERIO „MĖNESIO ŽAIDIMO" RUBRIKOJE.

METŲ RPG

RPG mėgėjų praėjusiais metais laukė keletas stambių pasirodymų. Žymiausios serijos turėjo pasipuošti stulbinančiais savo tęsiniais. Vienu atveju tai įvyko beveik taip, kaip dauguma tikėjosi, kitu — laukė šioks toks nusivylimas ir kūrėjų nesugebėjimas įvykdyti to, ką prižadėjo.

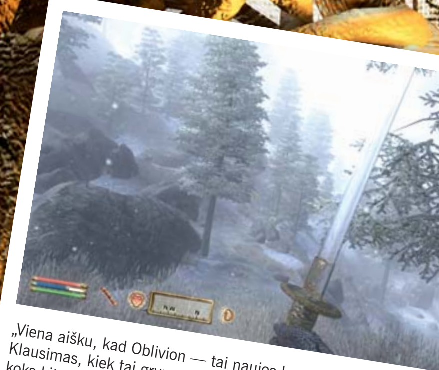
Bet 2006–ieji buvo tikrai svarbūs šiam žanrui metai, ne vienas tolimesnis šio žanro žaidimas, tikėtina, ims kaip pavyzdį būtent praėjusiais metais pasirodžiusius darbus.

NOMINUOTI ŽAIDIMAI

Nominuoti žaidimai:
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Gothic 3
Neverwinter Nights 2
Titan Quest

The Elder Scrolls IV: Oblivion

BALSAI ŠIOJE KATEGORIJOJE BUVO PATYS AIŠKIAUSI. BEVEIK VIENAREIKŠMIŠKAI NUGALĖJO „THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION". ŽAIDIMAS, KURIO BUVO LABAI LAUKTA, IŠ KURIO TIKĖTASI VOS NE STEBUKLO. NORS PASIRODĘS ŽAIDIMAS TOKIO STEBUKLO IR ŠUOLIO Į PRIEKĮ, KAIP KADAISE TES III MORROWIND, NEPADARĖ, OBLIVION SUGEBĖJO TAPTI NAUJUOJU KOKYBĖS STANDARTU, O TAI LABAI SVARBU. ŽINOMA, NIEKAM NĖRA PASLAPTIS, KAD DIDŽIAUSI LAURAI ATITENKA ŽAIDIMO TECHNINIAMS DALYKAMS: GRAFIKAI IR FIZIKAI, „GEIMPLĖJUS" BUVO PASIAURINTAS IR SUPAPRASTINTAS ŠIŲ DVIEJŲ ELEMENTŲ SĄSKAITA. TAČIAU TOKS GREITESNIS IR INTENSYVESNIS ŽAIDIMAS, KO GERO, GERIAU ATSPINDI NUOLAT SKUBANČIUS ŽAIDĖJUS IR LIKUSIĄ ŽMONIŲ DALĮ.



„Viena aišku, kad Oblivion — tai naujos kartos žaidimas. Klausimas, kiek tai grynasis RPG, kiek tai „slasher'is" ar dar koks kitas, galbūt naujas požanris, bus dar ilgų diskusijų objektas. Mano nuomone, Oblivion tinkamai atspindi bendrą žaidimų ir žaidėjų rinkos orientaciją ir suvokimą, koks turi būti aukščiausios kokybės žaidimas." (rezidentas, PCK 06/05, 9,0).

METŲ MMORPG

Geriausiu 2007–ųjų MMORPG žaidimu tampa... Na, neskubėkime į priekį, kad ir kaip norėtųsi, ŠIS žaidimas pasirodė tik šiemet. O praėjusieji metai buvo kiek ramesni MMO žaidimų rinkai. Sakytume, tikra tyla prieš audrą, kuri jau pradėjo siausti ir greitai dar stipriau įsibėgės, kai pasirodys nauji didingi „online" žaidimai.

Tačiau praėję metai tikrai paliks pėdsakus MMO žanre. Vien dėl to, kad visiems puikiai žinomas „Lineage II" pasipildė stambia penktąja kronika, o „Guild Wars" papildymai ir toliau demonstruoja, kad gali sėkmingai gyvuoti ir populiarėti MMO žaidimas, nereikalaujantis mėnesinio mokesčio.

NOMINUOTI ŽAIDIMAI

Lineage II: Chronicle 5
Guild Wars: Nightfall
Dungeons & Dragons Online: Stormreach
Archlord



The Elder Scrolls IV: Oblivion

ŽAIDIMAS, MAKSIMALIAI ŠIUO METU IŠNAUDOJANTIS GALINGIAUSIAS VAIZDO PLOKŠTES. BE „OBLIVION" NEAPSINEINA NEI VIENAS RIMTESNIS VAIZDO PLOKŠČIŲ TESTAVIMAS. JAME YRA PANAUDOTOS PRAKTIŠKAI VISOS ŠIUO METU PAŽANGIAUSIOS VAIZDO GENERAVIMO TECHNOLOGIJOS, KURIŲ ČIA VARDINTI NĖ NEPRADĖSIME. KUR KAS SVARBIAU PASAKYTI, KĄ JOS GALI PADARYTI, KOKĮ VAIZDĄ MUMS GALI SUKURTI. O SUKURIA JOS ĮSPŪDINGĄ IR ĮTRAUKIANTĮ GYVĄ PASAULĮ.



„Sunku žodžiais perteikti jausmą, kai po klajojimų po pradinį požemį pagaliau išlendi į atvirą pasaulį. Jis išties gyvas ir tikras. Medžiai, gėlės, paukščiai, žvėrys, raibuliuojantis vanduo, kintantis nuo vaiskiai žydro iki apniukusio tamsaus ar žvaigždėto juodo dangus. Tik išėjus į atvirą erdvę primoji mintis kyla užlipti ant kuo aukštesnės vietovės ir apžvelgti kuo didesnį plotą. Tai tikrai gniaužia kvapą. Didžioji sostinė ir kiti miestai bei statiniai savo akmenine architektūra dar labiau paryškina gamtos gyvumą. O svarbiausia, kad visur, ką tik matote, net į tolimiausius horizonto kampelius galima nukeliauti." (rezidentas).

Didžioji revoliucija praėjusiais metais žaidimų grafikoje neįvyko. Darbai, galėję ją sukelti, persimetė į 2007–uosius, o naujos kartos grafinio variklio džiaugsmais galėjo pasimėgauti tik naujos kartos konsolės savininkai. Bet 2006–ieji turi kuo pasigirti ir didžiuotis tiek pirmojo asmens žaidimų, tiek strategijų fronte.

Balsuojant labiausiai išsiskyrė du žaidimai: dar labiau patobulinta masinė Viduramžių strategija ir nematytas grožybes atvėręs RPG žaidimas.

METŲ GRAFIKA

NOMINUOTI ŽAIDIMAI

- Medieval 2: Total War
- Company of Heroes
- Prey
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Dark Messiah of Might and Magic

Medieval 2: Total War

NORS IR KURTAS SU TUO PAČIU „ROME TOTAL WAR" ŽAIDIMU, ANTRASIS „MEDIEVAL" PATYRĖ NEMAŽAI VAIZDINIŲ PATOBULINIMŲ, KAD BŪTŲ VERTAS VIENO IŠ GERIAUSIŲ VARDO. KAI KURIE PAKEITIMAI KOSMETINIAI, KAI KURIE SBAMBESNI, BET SVARBIAUSIA, KAD ŽAIDIMAS ĮTIKINAMAI PERTEIKIA JAU NEBE ROMOS, O VIDURAMŽIŲ LAIKOTARPĮ.



„Kiekvienas karys nuo šiol turi keletą animacijos sekų tiek kautynėms, tiek ramiam stoviniavimui, be to, judesiai nesiejami tarpusavyje kaip „Rome" žaidime. Taigi nuo šiol visa armija, nesvarbu, ji kaunasi ar lūkuriuoja, kol bus duoti įsakymai, atrodys ir elgsis unikaliai. Kiekvienas karys nuo šiol hm... taps tam tikra mozaikos dalimi, maža skaitmenine asmenybe. Ir nors stebėdami mūšius nepasijusite taip, lyg stebėtumėte kino filmą (dar ankstoka ;)), tačiau stebėdami ramiai manevruojančius junginius jausitės labai panašiai." (NPC).

Need For Speed: Carbon

ŽAIDIMO GARSAI YPATINGAI NUO PRAĖJUSIOS SERIJOS NEPASIKEITĖ. TIE PATYS RIAUMOJANTYS VARIKLIAI, TURBINOS ŠNYPŠTIMAS, NITRO CYPIMAS... YRA NELABAI ŽYMIŲ PASIKEITIMŲ, ILIUSTRUOJANČIŲ GALIMYBĘ VIENAIP AR KITAIP NUSISTATYTI ĮVAIRIUS TECHNINIUS PARAMETRUS, TARKIME, TURBINOS UŽSIPILDYMĄ. KUR KAS DIDESNIŲ IR RYŠKESNIŲ PAKEITIMŲ SUALUKĖ MUZIKINIS ŽAIDIMO FONAS. ŠĮ KARTĄ TAI NEBĖRA VIEN HIP-HOPO TEMATIKA, ŽANRAI ĮVAIRESNI, TAČIAU VISI DERA TARPUSAVYJE IR SUKURIA TĄ IŠSKIRTINĘ NFS ATMOSFERĄ. EILINĮ KARTĄ ŽAVI EA DARBUOTOJŲ, ATSAKINGŲ UŽ MUZIKOS PARINKIMĄ, APDAIRUMAS IR BŪSIMŲ HITŲ NUSPĖJIMAS, KAD IR NAUJOJI BRITŲ HIP-HOPO SENSACIJA „LADY SOVEREIGN“, KURIOS DAINA „LOVE ME OR HATE ME“ VIS DAR „SUKASI“ DAUGELYJE TOPŲ.



NOMINUOTI ŽAIDIMAI

Need For Speed: Carbon
Medieval 2: Total War
Company of Heroes
F.E.A.R. Extraction Point
Dreamfall
Prey

METŲ GARSAS

Įvertinti žaidimo garsus paprastai būna pakankamai sunku. O tuo labiau sunku juos perteikti žodžiais, juk nėra galimybių žurnale juos kažkaip iliustruoti, nebent šiek tiek padeda DVD diskas. Tačiau garsas yra viena svarbiausių žaidimo įspūdį kuriančių dalių ir jos pamiršti šiuose apdovanojimuose negalime.

Balsuojant garso favoritais vėl tapo du žaidimai. Ta pati didžioji strategija, jau gaunanti ne pirmą (ir ne paskutinį ;)) apdovanojimą bei visuomet puikiu garsu pasižymėjusios gatvių lenktynės.



Medieval 2: Total War

„TOTAL WAR“ SERIJA VISUOMET PASIŽYMĖJO JAI LABAI TINKANČIU GARSO DIDINGUMU, NE IŠIMTIS IR PASTARASIS ŽAIDIMAS. GALBŪT KARVEDŽIŲ KALBOS IR NĖRA TOKIOS IŠRAIŠKINGOS KAIP ROMOS LAIKAIS, TAČIAU ARTIMAS GINKLŲ ŽVANGESYS IR BENDRAS MŪŠIO GARSŲ ORKESTRAS LEIDŽIA PASIJUSTI TARSI TIKRAME KOVOS LAUKE.





METŲ ŽAIDIMAS

Šį kartą geriausiųjų apdovanojimus baigsime netradiciškai. Kaip jau galbūt susidarėte įspūdį iš kitų nominacijų, 2006–ieji nebuvo kažkokio vieno ar kelių favoritų metai. Buvo nemažai labai gerų žaidimų, tačiau nebuvo nei vieno tokio galingo, kuris sužavėtų visus ar bent didesnę dalį. Tą praėjusių metų situaciją gerai atspindi ir galutiniai mūsų autorių balsavimai. Neišrinkome vieno žaidimo, todėl pateikiame autorių individualų pasirinkimą ir komentarą.

SKAITYTOJŲ 2006 TOP 10

Pateikiame skaitytojų „Geriausio praėjusių metų žaidimo" balsavimo rezultatus. Iš viso buvo paminėta apie 30 žaidimų, iš jų geriausi surašyti šiame tope. Reikia pastebėti, kad „Need For Speed: Carbon" labai smarkiai atsiplėšė nuo likusių žaidimų. Taip pat reikia pastebėti, kad nemažai balsavo už seniau, nei 2006–ais pasirodžiusius žaidimus.

1. Need For Speed: Carbon
2. The Elder Scrolls IV: Oblivion
3. Hitman Blood Money
4. Just Cause
5. Gothic 3
6. Half Life 2: Episode one
7. FIFA 07
8. Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade
9. Splinter Cell Double Agent
10. Tomb Raider Legend

Prey – NPC

PERŽIŪRINT 2006–UOSIUS SUSIDARO SLOGUS ĮSPŪDIS. ŽLUGO METŲ PARODA, NETVARKA KONSOLIŲ INDUSTRIJOJE... POPSAS IR SMURTAS VALDO, RINKA PERPILDYTA KLONŲ IR TĘSINIŲ. METŲ ŽAIDIMO 2006–AISIAIS PAPRASČIAUSIAI NEBUVO. TAČIAU KAŽKĄ RINKTI REIKIA, IR ŠIRDIS DAUŽĖSI TARP DVIEJŲ ŽAIDIMŲ. „PREY" IR „MEDIEVAL: TOTAL WAR II". PASIRINKAU „PREY". DĖL STULBINANČIO ŽAIDIMO DIZAINO, SAVOTIŠKOS ATMOSFREROS IR KELETO ITIN PRAŠMATNIŲ SPRENDIMŲ. NA, O „MEDIEVAL II" TĖRA TIESIOG TOBULUMUI ARTIMAS, TOBULUMUI ARTIMO ŽAIDIMO TĘSINYS.



The Elder Scrolls IV: Oblivion – Messiah

UŽ VEIKSMŲ LAISVĘ IR NESIBAIGIANČIUS VEIKĖJŲ DIALOGUS. GALBŪT MANO PASIRINKIMUI ĮTAKOS TURI IŠTIKIMYBĖ „FANTASY" LITERATŪRAI.

Guild Wars Nightfall – Inkvizitor

ŠIAIS METAIS NEMATAU NĖ VIENO ŽAIDIMO, GALINČIO VISUS NUŠLUOTI SAVO „VIRTUALIA MAGIJA". ARBA ŽAIDIMAI TAPO LABAI GERI IR MES DĖL TO IŠLEPOME, ARBA ŽAIDIMŲ INDUSTRIJA ŠIAIS METAIS IŠGYVENO KŪRYBINĮ ATOSLŪGĮ. „ONE WAY OR ANOTHER", MAN METŲ ŽAIDIMAS YRA „GUILD WARS NIGHTFALL". VIENINTELIS ŽAIDIMAS ŠIAIS METAIS, KURIS ATNEŠĖ MAN TIEK DAUG DŽIAUGSMO.



Dark Messiah of Might and Magic – rezidentas

SVARSČIAU IR RINKAUSI IŠ DVIEJŲ ŽAIDIMŲ: DIDŽIOJO PRAĖJUSIŲ METŲ RPG IR ŠIO NOVATORIŠKO RPG-FPS-VEIKSMO HIBRIDO. PASIRINKAU PASTARĄJĮ DĖL JO UNIKALAUS ĮTRAUKIMO Į ŽAIDIMĄ IR ĮVAIRIAUSIŲ GALIMYBIŲ, SUKIŠTŲ Į SIAURĄ IR TIESINĮ VEIKSMĄ. NEREIKIA KLAIDŽIOTI PO DIDELIUS PASAULIUS IR IEŠKOTI NUOTYKIŲ, JIE PATYS STAČIA GALVA LEKIA Į TAVE, TIK SPĖK GAUDYTI IR SUMANIAI NAUDOTIS KŪRĖJŲ PARUOŠTOMIS GALIMYBĖMIS.



Act of War: High Treason – Raw

JIS MAN LABAI PATIKO. KAIP IR „WARHAMMER 40K DOW: DARK CRUSADE". KAIP IR „MEDIEVAL II: TOTAL WAR". KAIP IR „HALF-LIFE 2: EDISODE ONE". KAIP IR... PRAĖJUSIAIS METAIS NEBUVO ŽAIDIMO, APIE KURĮ GALĖČIAU PASAKYTI, KAD JIS „PATS GERIAUSIAS". NERETAI PAPILDYMAI ATRODĖ GERESNI UŽ NAUJIENAS... ŠIAIS METAIS BUS GERIAU ;).

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

www.ea.com/nfs/carbon

PLAFTORMA PC, PS3, Wii

PEGI REITINGAI 18+

ŽANRAS „stealth" veiksmo

KŪRĖJAS Ubisoft Shanghai

LEIDĖJAS Ubisoft

DATA 2006–11–10

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
3 GHz CPU, 1 GB RAM,
128 MB video, 8 GB HDD

„Double Agent" priartėja prie „Klasikinio" apdovanojimo. Mus nuvylė tik tai, kad tikėjomės daugiau iš pasitikėjimo sistemos idėjos. Širdyje tai vis tas pats senas geras „stealth' em up", kurį mes mylime. Dialogai tarp Semo Fišerio ir jo belaisvių yra tokie pat aštrūs kaip ir jo peilis, pasaulis atrodo tvirtas ir nupoliruotas, animacija artistiška. Kai nukeliausite iki vienos kurios žaidimo pabaigos, jausitės tikrai patenkinti. Semas Fišeris tapo blogas, bet jis nepablogėjo. „PC Zone"

„Online" reitingų vidurkis: 81%

KYO

Senas specialiųjų tarnybų karys, kurio vardą žino kiekvienas, o darbo specifiką įvertina net patys geriausi. Taip galima pavadinti Semą Fišerį, apie kurį prieš gerus ketverius metus sužinojo visas pasaulis. Dabar jo pakeisti neįmanoma — slaptasis agentas per tiek metų pernelyg giliai įleido šaknis visų žaidėjų sąmonėse ir nužudyti jį kokios nors misijos metu būtų mažų mažiausiai neprotinga. Todėl kūrėjai leido sau sužaisti ir paaukojo kitų veikėjų gyvybes, kad išlaikytų savo senus gerbėjus ir, be abejo, pritrauktų naujų.

Pradėsiu nuo kūrėjų. Tikrai nesuprantu, kas pastaruoju metu apsėdo „Ubisoft". Sukurti dvi skirtingas vieno žaidimo versijas! Kažkodėl „Ubisoft Montreal" studija, kuri sukūrė ir visus prieš tai buvusius „Splinter Cell" serijos žaidimus, panoro „Double Agent" kurti tik „Xbox" ir „PlayStation 2" konsolėms. Tuo tarpu praktiškai naujai susikūrusi „Ubisoft Shanghai" ėmėsi „Xbox 360" ir PC platformų. Ir kas iš to? Tas, kad rezultatas — du visiškai skirtingi žaidimai. Tiesa, „geimplėjaus" požiūriu. Istorija išliko beveik ta pati, tačiau patys žaidimai tikrai skiriasi. Drąsiai galiu pasakyti, kad „Xbox" ir PS2 versija yra nepalyginamai brandesnė. Turiu omenyje istorijos pateikimą, video intarpus, veikėjus bei patį lygių dizainą. Tuo tarpu mes, PC turėtojai, bei visi, kas jau mėgaujasi „Xbox 360", gavo tiesiog vizualiai kokybišką, solidų ir patrauklų žaidimą. Nieko daugiau. Todėl vienintelis logiškas sprendimas, kuris ateina į galvą, yra toks: sužaisti abi žaidimo versijas. Čia jūsų visų laukia ir atsiprašymas už teksto vėlavimą — teko žaidimą sužaisti ir PC, ir „Xbox". Priešingu atveju aš nebūčiau objektyvus, o jūs nebūtumėte tinkamai informuoti.

KLASTA IR MEILĖ

„Double Agent" yra tiesioginis „Chaos Theory" tęsinys. Žaidimas prasideda misija Islandijoje, kurioje Semui liepta išsiaiškinti geoterminės plantacijos paslaptis. Kartu su garsiuoju agentu, kuris įpratęs dirbti vienas, vyksta ir jaunas jo mokinys Džonas. Žinoma, misija tėra apšilimas, tačiau, nepaisant to, karštakošį Džoną sušaudo priešai. Semui, aišku, nelieka nieko kito, tik užbaigti misiją ir pasitraukti. Bet sraigtasparnyje Lambertas jau turi paruo-



šęs liūdną žinią. Girtas vairuotojas partrenkė vienintelę Semo Fišerio dukrą (Sarą Fišer).Taip geriausias NSA (nacionalinio saugumo agentūra) ir CŽV agentas papuola į aklavietę. Viskas ima kristi iš rankų, jį pašalina.

Tačiau tada netikėtai pasirodo pavojinga teroristų organizacija, pasivadinusi „John Brown's Army“ (JBA), kuri kelia grėsmę visoms Jungtinėms Valstijoms. Tampa aišku, kad šiai užduočiai reikia geriausio. Lambertas ir vėl priverstas kreiptis į Fišerį. Šį kartą su pačia pavojingiausia užduotimi. Tapti dvigubu agentu. Senasis agentas nebeturi ko prarasti ir sutinka. Tada jo vardu įvykdoma keletas bankų apiplėšimų ir sukuriama įtikinama „legenda“, kuri tampa vienintele jo priedanga. Semas patalpinamas į Ellsworth kalėjimą Kanzase. Su juo elgiamasi kaip ir su bet kuriuo kitu kaliniu. Niekam nesvarbu, kas jis buvo ir kuo jis tapo. Žmonės paprasčiausiai pamiršo apie jį ir taip jis gavo savo vienintelį šansą.

Kalėjime jis susipažįsta su Jamie, JBA nariu. Kartu su juo pabėgdamas iš kalėjimo agentas užsitarnauja savo vietą organizacijoje ir netrukus gauna progą užsitarnauti JBA lyderio Emile Dufraisne pasitikėjimą. Tačiau teroristų organizacijoje Semas pamato ir Enrica Villablanca. Žavi ir perspektyvi mergina, kažkodėl prasidėjusi su JBA. Agentas joje įžvelgia kažką, kas primena Sarą. Prasideda fatališkas nuotykis, nuolat besiblaškant nuo NSA prie JBA. Ir kuo toliau, tuo labiau komplikuojasi situacija, kurios centre atsiduria ne tik pagrindinių veikėjų gyvybės, bet ir tūkstančių žmonių, kurie visiškai nieko nesuvokia. Manote, kad žinote, kas įvyks? Jūs net nenutuokiate.

Apmaudu, kad PC versijoje šita istorija nustumiama į antrąjį planą. PS2 bei „Xbox“ versijose viskas pateikiama kur kas giliau ir atsakingiau, puiki ir netikėta pabaiga, sukelianti melancholiškus prisiminimus apie senus gerus Holivudo veiksmo filmus. Tuo tarpu PC versija taip pat turi tris skirtingas pabaigas, kurios priklausys nuo jūsų sprendimų, bet jos, mano akimis, neprilygsta PS2 ir „Xbox“ versijai. O kur dar visas tuzinas skirtumų, dėl kurių žaidimai visiškai skirtingi ir savarankiški...

Žaidimas bando nustebinti naujovėmis, tačiau tokio efekto, kaip kadaise padarė pirmoji „Splinter Cell“ dalis, „Double Agent“ nesukuria.

IŠLIEKAMOJI VERTĖ

Nežinau kaip jūs, bet aš ir šiandien atsimenu tas puikias dienas, kai žaisdavome „Splinter Cell“. Galų gale visi mes praėjome tą etapą, kai Semas Fišeris „nuraudavo stogą“. Tiesa, tuo pačiu metu aš priklausiau ir „Metal Gear Solid“ fanams. Bet man patiko ir Fišeris. Vien dėl to, kad žaidimas buvo neapkraunantis, novatoriškas ir labai subtilus. Ir dėl to jis buvo išskirtinis. Tuo tarpu MGS serija nuolatos pasižymėjo savo politinėmis alegorijomis, keistoka filosofija ir savotišku „geimplėjumi“, bet visada giliu ir prasmingu siužetu. „Splinter Cell“ siužetas niekada nebuvo toks, kaip MGS. Ką čia ir lyginti... PC „Splinter Cell“ versija siužeto beveik neturėjo. Jis atsirado žaidimą nukėlus į PS2 konsolę, atsiskleisdamas per vaizdo intarpus. O apie antrąją bei trečiąją serijos dalis aš iš viso tyliu — mano galva, jų net nereikėjo arba buvo galima sukišti į vieną.

Bet to niekaip negaliu pasakyti apie „Double Agent“. Nežinau, kodėl. Ar aš čia taip pasiilgau sėlinimo žaidimų ar naujoji „Splinter Cell“ dalis iš tiesų pasiūlo kažką naujo? Bet kokiu atveju aukščiausio balo šiam žaidimui duoti aš negaliu. O dėl to kalti tik kūrėjai. Niekas nekaltas, kad jie visas naujoves į serijos žaidimus integravo po truputį. Jei nebūtų nei antros, nei trečios „Splinter Cell“ dalių, o visi koziriai





■ Naujas ir įdomus dalykas, leidžiantis „dirbti tyliai“ net esant po ledu.

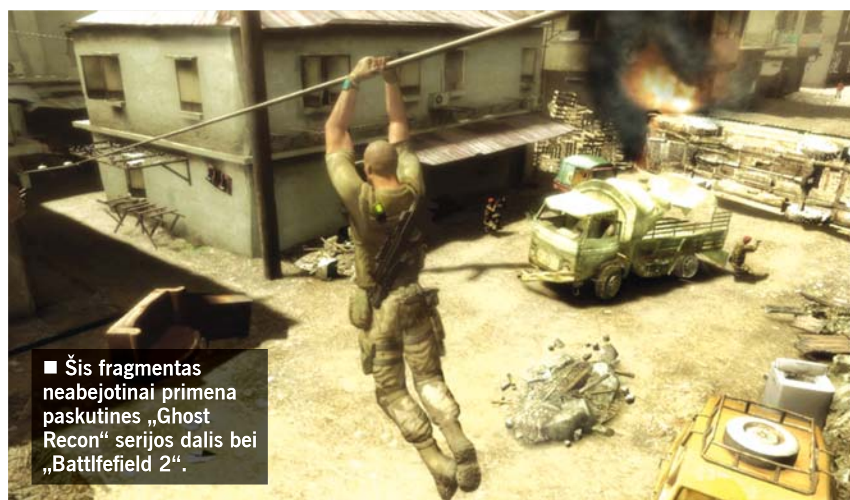


Žaidimą verta sužaisti ir PC, ir su „Xbox“ ar PS2 konsole, mat versijos stipriai skiriasi.

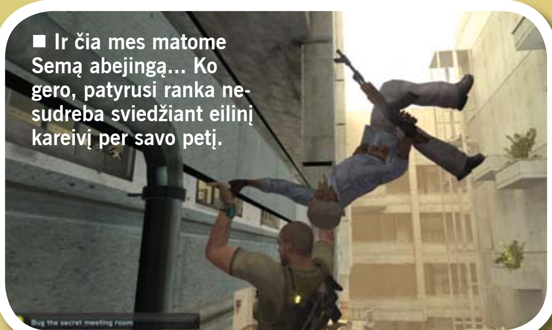
„Double Agent“ puikiai išlaiko įtampą ir priverčia žaidėją balansuoti tarp teroristų reikalavimų ir nekaltų žmonių saugumo.



■ Kareivis kažką intensyviai aiškina savo kolegai nė neįtardamas, kad tuoj gaus peiliu į pakaušį.



■ Šis fragmentas neabejotinai primena paskutines „Ghost Recon“ serijos dalis bei „Battlefield 2“.



■ Ir čia mes matome Semą abejingą... Ko gero, patyrusi ranka nesudreba sviedžiant eilinį kareivį per savo petį.

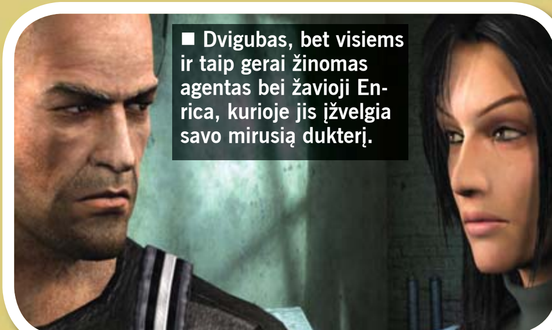
iš karto būtų atidengti „Double Agent“ žaidime, aš net neabejoju, kad būtų kur kas geresnis efektas. Todėl nuo to naujoji serijos dalis ir nukenčia: kad ir kokia puiki grafika būtų, kažką panašaus mes jau matėme, o visos „geimplėjaus“ subtilybės jau atskleistos praeitose dalyse. O be viso to „Double Agent“ yra palyginus labai trumpas ir kiek per lengvas. Ir ne kas kitas, tik tokie dalykai skaudžiausiai muša galutinį balą.

NEMATOMUMO FORMULĖ

Ši serijos dalis (kaip ir prieš tai buvusios) yra paremta tuo pačiu principu. Svarbiausia užduotis — išlikti nepastebėtam. Žinoma, geriausia ir lavonų po savęs nepalikti, nes kiekvienas nužudytasis atims stealth taškus ir jei pernelyg įsismaginsite, gali būti, kad vien dėl to, jog visus iš eilės pyškinote, nors ir tyliai, lygį baigsite vos su 60 taškų. Taip pat taškams įtakos turės ir visi sukelti aliarmai, neatsargumas ir panašios klaidos. Turbūt aišku, kad norint kurį nors lygį sužaisti be menkiausių akibrokštų, reikia žaisti ne kartą ir ne du. O tai padaryti tikrai nebus sunku, nes žaidimas puikiai įtraukia ir išlaiko įdomumą ligi pat pabaigos.

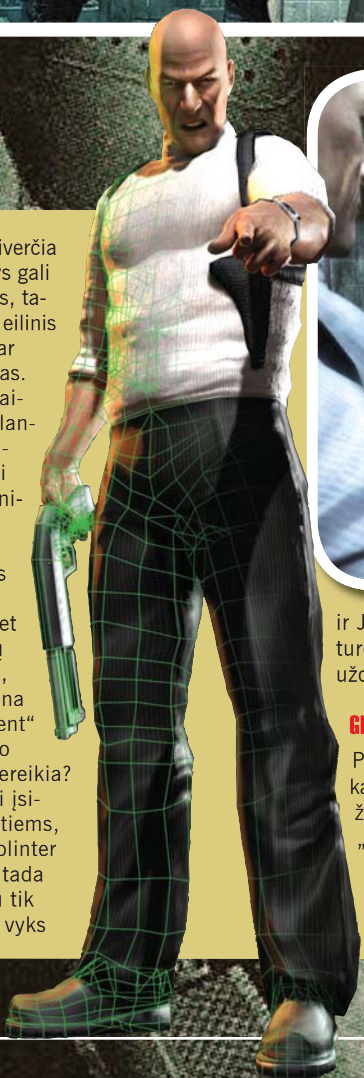
Išties gerai sugalvotas lygių dizainas ir pats „draivas“, kurio pilna kiekvienoje misijoje. Tikrai nebus taip, kad perėję tris lygius užmigsite ant stalo ar pradėsite garsiai knarkti bandydami nusitaikyti kuriam nors priešui į galvą. Iš tikrųjų įtampa išlaikoma pakankamai aukšto lygio ir bežaidžiant visais atžvilgiais juntama „naujoji karta“. Gal kiek ir nedrąsiai, gal per blankiai, bet tikrai juntama. Pagrindinio veikėjo santykis su ekrane matomais priešais primena panašaus turinio veiksmo





■ Dvigubas, bet visiems ir taip gerai žinomas agentas bei žavioji Enrica, kurioje jis įžvelgia savo mirusią dukterį.

■ Žaidime kartais teks pasirinkti vieną iš dviejų blogybių — jokių tarpinių variantų.





filmus, o specialieji efektai priverčia aikčioti.Tiesa, kartais užduotys gali pasirodyti kvailos ir bergždžios, tačiau tai bet kuriuo atveju bus eilinis jūsų išbandymas, o priimti jį ar praleisti — laisvas pasirinkimas.

Neverta pamiršti, kad bežaidžiant privaloma išlaikyti balansą tarp NSA ir JBA pasitikėjimo, o tai darysite vykdydami įvairias užduotis abiem organizacijoms. Žinoma, kartais tikrai gali užeiti silpnumo akimirkos ir norint kurią nors vietą pereiti teks paaukoti daugiau pastangų ir laiko. Bet laimė, kad PC versijoje tokių akimirkų yra kur kas mažiau, nei PS2 ar „Xbox“, o tai didina susidomėjimą ir „Double Agent“ trauką. Na, apie patį žaidimo procesą, tikiuosi, pasakoti nereikia? Tiems, kuriems įdomu, tikrai įsivaizduoja, kas čia ir kaip, o tiems, kurie visiškai nenutuokia „Splinter Cell“ žaidimo esmės, geriau tada nė nepradėti. Pastebėti galiu tik tai, kad šį kartą dalis misijų vyks ir JBA teritorijoje, kur per 25 minutes turėsite atlikti pasirinktą kiekį įvairių užduočių.

GRAFIKOS BLIZGESYS

Pirmą kartą įsijungęs „Double Agent“ kažkaip nevalingai pagalvojau, kad žaidimas sukurtas naudojant naujausią „Unreal engine 3.0“ grafinį variklį, kuris atsispindi ir „Gears of War“ žaidime, skirtame „Xbox 360“ ir kurio recenziją galėjote perskaityti praėjusiame „PC Klubo“ numeryje. Bet vėliau supratau klydęs — „Double Agent“ sukurtas „Unreal engine 2.5“ pagrindu. Atkreipkite dėmesį, kad tai nėra tiesiog antroji variklio versija (šis grafinis variklis buvo naudotas žaidimuose „Advent Rising“, „Pariah“, „SWAT 4“, „Thief: Deadly Shadows“ ir kt.), bet gerokai patobulinta ir praplėsta. Ir žaidžiant visi patobulinimai tikrai jaučiami, nors kartais „Double Agent“ grafika ir primena praėjusias dalis.

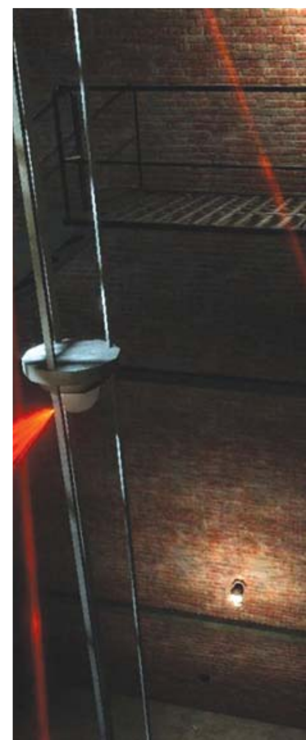
Tačiau žaidime yra tokių vietų, kurios iš tikrųjų atima žadą ir priverčia plačiai

SPLINTERCELL CONVICTION









TĘSINYS

Neseniai paaiškėjo, kad kuriamas jau penktasis „Splinter Cell“ serijos žaidimas. Kol kas jo darbinis pavadinimas yra „Splinter Cell: Conviction“. Jį kuria „gimtoji“ šios serijos studija Ubisoft Montreal, o išleis Ubisoft. Žaidimas turi pasirodyti 2008–aisiais išskirtinai Xbox 360 ir PC platformoms.

Jokių konkrečių žinių apie būsimo žaidimo istoriją nėra. Jau spėję sužaisti „Double Agent“ gali numanyti, kas bus toliau. Dar daugiau nuspėti galima pažaidus PSP žaidimą „Splinter Cell: Essentials“, kurio veiksmas vyksta po „Double Agent“ įvykių ir veda prie būsimojo penktojo žaidimo.

Dėl techninės dalies tiksliai žinoma, kad „Conviction“ bus kuriamas „Unreal 3“ variklio pagrindu, tad galima laukti išties įstabių vaizdų bei fizikos panaudojimo.

FILMAS

Pagal populiariąją „Splinter Cell“ seriją yra planuojamas ir filmas. Nors teisės filmui parduotos buvo dar 2004–aisiais metais, o nedidelį filmo „tyzerį“ buvo galima išvysti „Splinter Cell: Chaos Theory“ žaidimo kolekcinėje versijoje, filmo darbai įšalo, kai pasikeitė studijos. Šiuo metu platinimo teisės priklauso „Paramount“ studijai. Kada prasidės konkretesni darbai su filmu, neaišku, jo pasirodymo data kol kas nurodyta tolimi 2010–ieji.

išsižioti iš nuostabos. Ypač patiko kai kurie lietaus efektai, laisvasis kritimas, pūgos efektai ar spalvingi fejerverkai, kuriuos galima stebėti nuo dangoraižio stogo. Jau nekalbu apie tai, ką teks išvysti žaidimui einant į pabaigą... Be jokios abejonės, kūrėjai gana rimtai pasėdėjo prie grafinės „Double Agent“ dalies ir jų dėka bent jau viena žaidimo dalis atrodo praktiškai be priekaištų.

Tiesa, silpnesnių vaizdo plokščių turėtojams nepasisekė — žaidimas tikrai ryja kompiuterio resursus, be to, ir vietos kietajame diske užima nemažai, todėl prieš įdiegdami būkite bent jau morališkai pasiruošę :). Na, turbūt nealinsiu daugiau savo rankų ir šia tema kalbėdamas nesiplėsiu, nes, kad ir kaip stengčiausi, aprašyti neapsakomus efektus nardant po vandeniu arba pralaužus skylę lede, įsivaizduoti, kaip maždaug tai atrodo, bus vis viena sunku. Kol nepamatysite patys savo akimis, neįsitikinsite. O jei abejojate, galiu drąsiai patikinti, kad pamatyti šiame žaidime tikrai yra ką.

VISKAS, KAS LIKO

Garso takelis, sukurtas žaidimui, tikrai įspūdingas. Žinoma, yra tekę girdėti ir geresnių, tačiau „Double Agent“ muzikinis fonas iš tiesų suspindi. Pagrindinė tema, girdima meniu lange ir reikšmingesniais žaidimo momentais, iš viso „nurauna“, ką jau kalbėti apie įgarsinimą, kuris per tiek metų tik tobulėja. Tačiau įgarsinimas tikrai ne vienintelis

Vizualiai „Double Agent“ vietomis tiesiog pribloškia ir yra tikrai vertas „naujos kartos“ vardo.

Semas Fišeris pašalinamas iš savo agentūros. Vienintelis jo šansas sugrįžti — tapti dvigubu agentu ir įsiskverbti į teroristų organizaciją.



dalykas, tobulintas šioje serijoje. Nemažai pasikeitimų (ir teigiamų, ir neigiamų) įvyko „multiplayer“ srityje, bet tai yra labai individualus dalykas, todėl komentuoti žaidimo tinkle nesiryžtu.

DAR NE PABAIGA

Pabaigus žaidimą (geriausia pabaiga) galima aiškiai suprasti, kad bus tęsinys. Gerai tai ar blogai — spręsti Jums, bet kadangi įvykiai pasisuko netikėta linkme, iš kitos žaidimo dalies galima tikėtis praktiškai bet ko. Oficialus tęsinys jau patvirtintas ir pradėtas kurti, tačiau surasti apie tai daugiau detalių kol kas nepavyksta. Tuo tarpu visiems, kurie nori puikaus ir gerai pateikto veiksmo žaidimo (gaila, kad neišvengta nesusipratimų) nuoširdžiai siūlau įsigyti ir išbandyti šį žaidimą. O tiems, kurie jau tai padarė, kuriems labai patiko, patariu pamėginti ir „Xbox“ ar PS2 versiją, nes tik taip apie „Double Agent“ susidarysite pilną įspūdį.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Xbox bei PS2 versija prasideda kur kas geriau. **8,3**

SIUŽETAS Istorija visų platformų ta pati, tačiau neįmanoma nuslėpti, kad geriau ji plėtojama Xbox ir PS2 skirtoje versijoje. **8,0**

GRAFIKA Šioje vietoje PC versija gerokai lenkia konsolines, tačiau tai dar ne „Unreal engine 3.0“... **9,5**

GARSAS Garsas tik tobulėja, bet ir muzika šį kartą maloniai nustebino. **9,3**

VALDYMAS Ganėtinai paprastas ir intuityvus, bet reikia šiek tiek laiko priprasti. **9,0**

IŠVADA „Double Agent“ yra puikus ir kokybiškas žaidimas, kuris mums bent jau iš dalies leidžia pažiūrėti naujos kartos akimis. Jeigu tokie dalykai įmanomi su „Unreal 2.5“, tai ką žaidimų kūrėjai išdarinės su trečiąja variklio versija? Belieka tik spėlioti.

GALUTINIS 8,8

Originaliausias? Neoriginaliausias?

EVIDENCE: THE LAST RITUAL
www.adventurecompanygames.com/tac/evidence/
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 18+
ŽANRAS nuotykių
KŪRĖJAS Lexis Numérique
LEIDĖJAS The Adventure Company
DATA 2006–10–16
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
800 MHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB video, 2.5 GB HDD

Nors „Evidence" labiau tinka tam tikrai auditorijai ir turi ypatingai sunkių galvosūkių, jo istorija, atlikimas ir jausmas, kad iš tiesų dalyvauji kažkokiama iškreiptame serijinio žudiko žaidime padaro šį žaidimą vienu unikaliausių ir įdomiausių nuotykių per pastaruosius metus. „eToychest"

„Online" reitingų vidurkis: 77%

MESSIAH

Seniau žaidžiantieji vis vangiau ir vangiau kapoja priešams galvas, su vis mažesne ugnele akyse išgyvena staigiuose posūkiuose dideliais greičiais atliekamus slydimus, ima desperatiškai spėlioti tolimesnius siužeto vingius ir apsipila nevilties ašaromis, kai tie spėjimai pasitvirtina. Didžiausi grafikos šuoliai jau įvyko, dabar jos progresas jau yra sveiku protu suvokiamas ir vis mažiau plika akimi pastebimas. Kol nauji vartotojai springsta iš pasitenkinimo, veteranai neberanda užtektinai naujovių ir po truputį atitolsta nuo savo, žaidėjo, identiteto. Prarandam saviškius! Apšaukti dezertyrais?..

Kai žaidimų pasaulį ėmė kamuoti panašios problemos, reikia tyliai pasidžiaugti, kad kai kas atrado tuščią kertę originalių žaidimų nišoje ir užpildė ją dar nebandytais sprendimais. Tai buvo 2004–aisiais metais išleistas „Missing: Since January". Apie jį neišsiplėsime, nes tęsinys „Evidence: The Last Ritual" yra panašus. Bet dėl neišpasakyto originalumo net ir dabar jis šiuo aspektu tiesiog blizga kitų žaidimų fone.

„Evidence: The Last Ritual" tęsia pirmosios dalies istoriją. Žudikas maniakas, pasislėpęs už pravardės Phoenix, tęsia savo veiklą: negailestingai grobia žmones ir žaidžia niekinančius katės ir pelės žaidimus su tais, kurie dingusiųjų ieško. Tai, be abejo, būsite jūs. Ir jei tikitės eilinio detektyvinio kvesto ar net veiksmo žaidimo — apsisukite 180°.

Įdomiausias kūrinio aspektas yra žaidimo procesas. Jūs vaidinsite ne ką kitą, o save patį. O „geimplėjus" išsikeros ne tik per žaidimo „interfeisą", bet ir per internetą, įvairius jo puslapius ir net jūsų asmeninį elektroninį paštą!

Nesitikėkite revoliucinės kompiuterinės grafikos. Ji čia labai elementari. Bet būsite maitinami filmuotais vaizdo klipais. Maniakas mėtys filmuotas užuominas, ieškodami rasite įvairios naudingos vaizdo ir garso medžiagos. Suradę ir apdoroję reikiamą medžiagą, judėsite siužetu į priekį.

Žaidimo metu susipažinsite su veikėjais, kurie jums rašys tikrus elektroninius laiškus. Įtikinama istorija turi tvarkingai sukurtą pagrindą — yra

Kriminalinė istorija, pateikta visiškai kitu, netradiciniu kampu.




Filmuota vaizdo medžiaga privers užmiršti, kad žaidžiate žaidimą.




Kai kurie galvosūkiai vers giliau

pilnai veikiantis kompanijos, su kurios darbuotojais turėsite bendrų reikalų, puslapis. Žaidimas išsiveržia iš stereotipinių rėmų ir išsiplėtoja tikrame pasaulyje, balansuoja ant ribos tarp fikcijos ir realybės.

Visas užduotis, su kuriomis susidursite, galime sau leisti vadinti galvosūkiais. Tarp jų — informacijos internete ieškojimas, savotiški mini žaidimai, garso galvosūkiai, šifravimo užduotys. Jų sudėtingumo lygis labai įvairus. Taip tikriausiai norėta sudaryti tikroviškumo įspūdį. Nejusite dirbtinio dramatizmo. Viską išgyvensite natūraliai. Kita vertus, kai kurie galvosūkiai tokie sudėtingi, kad gali palaužti tvirtą žaidėjo dvasią ir norą pereiti žaidimą be žvilgčiojimo į internete randamas pagalbas.

Nors iš pirmo žvilgsnio tai turėtų būti detektyvas, galbūt mistinis detektyvas, bet drąsiai tai galite laikyti ir siaubo žanro atstovu.Visos filmuotos ištraukos, gabalėliai informacijos ir žinojimas, kad gavai elektroninį laišką nuo kompiuterinio žaidimo veikėjo gąsdina labiau, nei kruvini zombiai ar kito pasaulio padarai. Ultra realizmas pasiteisina su kaupu. O kartu ir pateikia psichologams naudingos medžiagos — šiandieninis žmogus daug labiau bijo realių grėsmių nei fantazijos vaisių.

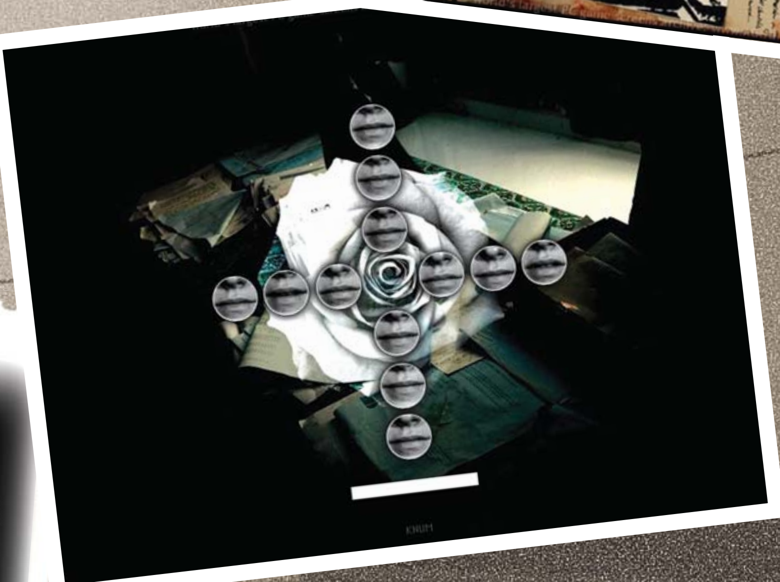
Tikroviškumu buvo rūpintasi iki smulkmenų — kiekviena detalė pateikiama argumentuotai, pateisinamas jos pasirodymas. Net ir pats žaidimo diskas vadinamas maniako atsiųstu užkoduotu disku, kurį, vardan tyrimo spartos, buvo nutarta paviešinti.

Sveikintinas ir skatinimas žaidėjus bendrauti tarpusavyje. Su kitais galėsite pasikeisti turima informacija specialiai tam sukurtose diskusijų lentose, net parašyti apie savo tyrimą straipsnį ir jį patalpinti visiems prieinamoje svetainėje.

„Evidence: The Last Ritual" — tai ne tik įtraukiantis žaidimas, bet ir kūrinys, naujai pateikiantis mums sąvokos „interaktyvumas" supratimą. Dar niekas nėra pasiūlęs tokios tikroviškos kelionės po interneto erdves, tiesiog tikrų vaizdo bei garso įkalčių bei natūralaus siaubo, kuris kartais verčia suabejoti fikcine viso projekto prigimtimi...

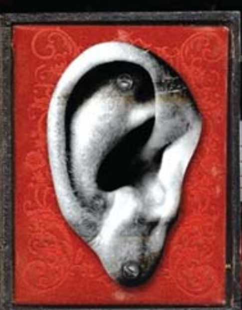
Gausite tikrus elektroninio pašto laiškus iš žaidimo veikėjų, lankysitės jame minimos kompanijos svetainėje.





Savimi pasitikintis maniakas leidžia sau mėtyti tyrėjams užuominas.

pasikapstyti po žaidimo forumus.



Prisimenate Bleiro raganą?..

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Suintriguoja, bet žaidimas neskuba atskleisti visų savo kozirių. **7,5**

SIUŽETAS Siužetas ir jo pateikimas sudaro duetą–žudiką! **9,5**

GRAFIKA Vaizdas skoningas, praturtintas gera filmuota medžiaga. Bet jau grafikos aukštumų ponai nepasiekė. Ir nesiekė, tiesą sakant. **7,0**

GARSAS Perspėjame: galite įsitaisyti keistų garsų fobiją. **8,8**

VALDYMAS Nors didelių subtilybių valdant nėra, bet viskas sukurta taip, kad jums būtų patogu. **8,5**

IŠVADA Originalumo Meka! Išradingumo Olimpas!

GALUTINIS 8,2

Trečioji jėga

STAR WARS EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORRUPTION
www.lucasarts.com/games/swempire-atwar_foc/
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 12+
ŽANRAS strategija
KŪRĖJAS Petroglyph Games
LEIDĖJAS LucasArts Entertainment
DATA 2006–10–27
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1 GHz CPU, 256 MB RAM,
32 MB (T&L), 1.5 GB,
Originalusis Star Wars Empire at War.

Geriausias papildymo elementas nėra kūrybiška, originali trečioji pusė, nei puiki nauja kampanija ir papildomi daliniai. Ne, geriausia „Forces of Corruption“ savybė yra Ewok'ų sprogdinimas!
„Yahoo! Games“

„Online“ reitingų vidurkis: 75%

RAW

„Žvaigždžių karų“ Visata vėl išsiplėtė. Nepaisant to, kad Džordžas Lukasas pareiškė baigęs darbus su garsiąja saga, žaidimų kūrėjams tai nė motais. Net atvirkščiai. Juk kiekvienas kitas filmas šiek tiek apkarpo jų fantazijų ribas, nubrėžia įvykių ir laiko linijas, kurių privalu laikytis šioje Visatoje vykstančiam gyvenimui.

Iš tikrųjų šiais laikais, kai strateginiai žaidimai pateikia bent tris ar keturias kovojančias tautas (o kai kurie — net kelias dešimtis), „Empire At War“ parodė tik dvi: Imperiją ir sukilėlius, o ir tas pačias žinomas iš daugybės filmų, knygų ar kitų žaidimų. Juk Visata beribė, daugybė gyvybės formų, skirtingų pasaulių, galybė susikertančių interesų... Papildymas „Forces Of Corruption“ (toliau — FOC) pagaliau padarė tai, kas seniai turėjo būti padaryta — į kovos areną įvedė trečią jėgą.

Taiberis Zanas. Asmenybė, vadas ir simbolis. Kažkada buvęs pažangus studentas susidėjo su kriminalinėmis struktūromis, sėdo į kalėjimą, tačiau, bendražygių padedamas, sugebėjo iš jo pasprukti ir prisiekė atkeršyti kiekvienam. Realios kovinės galios (bent jau pradžioje) jis neturi, tačiau ne tai yra jo pagrindinis ginklas. Sumaniai naudojami kriminaliniai metodai gali padaryti kur kas daugiau žalos (ar naudos – čia iš kurios pusės pažiūrėti...) nei paprastos patrankos. Pasaulis po pasaulio skęsta korupcijos liūne, ir išsigelbėjimo nebus niekam: nei buvusiam sąjungininkui Džabai, nei sparnus keliantiems sukilėliams, nei pačiai galingajai Imperijai, su Imperatoriumi ir Dartu Veideriu priešakyje.

Jei Imperija nepaklusnias planetas užgriūva visa griaunamąja jėga, jei sukilėliai teikia pirmenybę staigiems puolimams ir tokiems pat žaibiškiems atsitraukimams, tai Zanas į numatytą planetą siunčia specialiai paruoštą vienetą, defilerį, kuris ir paskleidžia korupcijos miglą. Fiziškai tai įgyvendinama pertempiant defilerį pele į specialią vietą prie nurodytos planetos. Pasiuntiniui atsidūrus prie tikslo, paprastai reikia pasirinkti vieną iš kelių galimų planetos apdorojimo būdų. Tai gali būti reketas, kyšis, vietinio garnizono papirkimas, valdininko pašalinimas, galimybė nepastebėtiems praskristi planetą, juodosios technologijų rinkos organizavimas, tam tikrų pastatų nugriovimas, priešo pajėgų kiekio didėjimo sustabdymas ir t.t. Atskirų planetų galimybės skiriasi, reikia pasirinkti tinkamiausią tai situacijai. Arba geriausią iš galimų pasirinkimų, nes kai kurie variantai gali būti neįvykdomi dėl per mažai



Mūsų komandoje atsiduria visokiausių būtybių. Zanas gali nupirkti ir priešo karius mūšio metu.



atliktų kažkokios rūšies misijų, būtinų vienetų nebuvimo ir panašiai.

Juodoji rinka leidžia pirkti svetimas technologijas. Suprantama, ne tiesiogiai iš tų technologijų atradėjų... Tereikia Zanui sulakstyti į planetą, turinčią juodąją rinką, susimokėti, ir jo armija jau gali daugiau. Be abejo, Zanui neužtenka tokios menamos valdžios. Jis užima ir planetas, įkurdina ten kariuomenę, sukuria kosminį laivyną ir sėkmingai atsimušinėja nuo priešų atakų. Beje, defilerio „paimta“ planeta lieka matoma, galima stebėti, kiek joje laikoma kosminės ir planetinės jėgos, planuoti užpuolimą. Korupcijos būdu užvaldytos planetos ir keliai iki jų žvaigždėlapyje apgaubiamos išdavikišku gelsvu rūku. Svarbu tik turėti pinigų. Kaip sakė per „Tadą Blindą“: „Norint padaryti didelį pykšt – pykšt, reikia šitų...“.

Mūšiai kosmose vyksta taip pat, kaip ir originaliame žaidime. Zano armija gali slėptis asteroidų lauke ir labiau kenkti priešui, tačiau praktiškai skirtumo tarp atviro kosmoso ir asteroidų lauko apsaugos nepastebėjau... Kosmose yra erdvės manevrams, mažieji naikintuvai itin vikriai laksto nedideliais būreliais ir apšaudo priešą, tuo tarpu stambūs koviniai laivai juda tarsi sulėtintame filme... Viskas teisingai. Mūšiai planetų paviršiuje, dėka šiek tiek padidėjusių žemėlapių tapo įdomesni, tačiau pernelyg daug laisvės vis dar nesuteikia. Paviršiuje trukdyti kovos veiksmams, bloginti matomumą gali netikėtai kilusios smėlio audros. Be to, nepatartina vesti armiją per lavą, padai svyla.

Kaip kiekvienas papildymas, FOC įveda naujus kovinius vienetus, daugiausia jų gauna, be abejo, šviežia kovojanti pusė. Ypač išsiskiria mobili gynybinė platforma, kurios pagrindu galima pastatyti gynybos bokštus arba sensorines stotis. Pasirodė ir nauji herojai. Kai kurie visai negirdėti, kai kurie žinomi iš kitų kūrinių. Sakykim, Hanas Solo, su kuriuo netgi teks bendradarbiauti. Tam tikrą laiką. Iš viso FOC su savimi atsinešė 13 naujų (vėlgi kai kurias žinomas iš kitur) planetų. Misijos paįvairintos. Be atviros kovos kosmose ir žemėje, bus misijos tik su herojais paties Imperatoriaus muziejuje, vietos, kur gyvybiškai svarbu pasinaudoti herojų nematomumo savybe, išlaisvinimo užduotys.

Tai buvo šviesioji Jėgos pusė, dabar prisiminkime tamsiąją... FOC siūlo tik Zano kovos kampaniją. Imperija ir sukilėliai bus visada šalia, tačiau valdyti jų neteks. Vieno žaidėjo žaidimas yra gana neilgas. Nors daug originaliojo žaidimo

Kosmose verda įnirtingi mūšiai.





Kriminalinis genijus Taiberis Zanas korupcijos pagalba supainioja likusiųjų kortas ir taip siekia aukščiausios galios.


Gelsva korupcijos migla apraizgo vis naujus pasaulius.

Vieno specialaus karinio dalinio pagalba atsiveria galimybės įvairiai išnaudoti nelegalias planetos galimybes.

FAKTAI IR GANDAI

Po beribį internetą klaidžioja daug gandų. Nebūtina viskuo tikėti, tačiau...

● Žodis „Džedajus“ kilęs iš japonų kalbos. „Dzidai geki“ – japonų kino žanras, istorinė drama, pasakojanti apie samurajus. Džordžui Lukasui, svečiuojantis Japonijoje, labai patiko filmai ir terminas, todėl jis jį ir panaudojo, tik pakeitė į „džedajus“.

● „Žvaigždžių karai“ galėjo pasirodyti visai kitu pavadinimu, nes kino studijai „20th Century Fox“ nepatiko Lukaso sugalvotasis. Studijos vadovybė manė, kad toks pavadinimas turi negatyvų atspalvį, todėl filmavimo metu filmavimo grupės ir aktorių tarpe buvo paskelbtas geriausio pavadinimo konkursas. Tinkamesnio varianto nepasiūlė niekas, ir filmo pavadinimas liko „Žvaigždžių karai“.

● Planeta Tatuinas, kurioje gimė Enakinas Skaivokeris, o vėliau augo jo sūnus Lukas, buvo pavadinta realaus Tuniso miesto Tatuino vardu. Filmavimas taip pat vyko Tunise. Kartą filmavimo grupė vos nesukėlė tarptautinio konflikto. Libijai labai nepatiko, kad jos pasienyje su Tunisu, kaupiasi daugybė nesuvokiamos karinės technikos, ir, palaikiusi tai grėsme, Libijos vyriausybė vos nepaskelbė visuotinės mobilizacijos. Tuniso valdžia mandagiai paprašė Lukaso persikelti į šalies gilumą.

● Kiekvienai rasei buvo sugalvota sava kalba. Evokai bendravo tagalų kalba, paplitusia Filipinuose. Džavų rasė kalbėjo kompiuteriu pagreitinta zulusų kalba. Rodianai aiškinosi kečua, Peru indėnų, tarme sugrota atbulai. Džaba vadovavo vienu iš Vietnamo dialektų.

Kitos naujienos bus prie sekančio „Žvaigždžių karų“ žaidimo ar jo papildymo:).

klaidų bandyta ištaisyti, tačiau jų dar liko sočiai. Pernelyg badančių akis klaidų yra nedaug, bet paskutiniame lygyje pakliuvau į itin nemalonią situaciją. Gindamas naujai užvaldytą super ginklą (kokį? ;)), turėjau sunaikinti visus Imperijos laivus, tačiau trys būreliai mažųjų laivų („faiteriai“ ir „bomberiai“, jei kam labai įdomu), priskrido prie pat to ginklo ir smulkiais įkandimais jį naikino. Tas neatrodė labai baisu, tačiau, kai susidorojęs su rimta grėsme, nutariau sunaikinti juos, netikėtai aptikau, kad negaliu jų nušauti. Mano abu išlikę laivai skraidė visiškai kitame lygmenyje! Tas ypač gerai matėsi priartinus vaizdą. Liepiu atakuoti, laivas, kaip paklusnus tarnas, atsiliepia „puolu“, mėgina priskristi ir sustoja nešaudydamas... Išbandžiau viską: išvilioti, apeiti, apšaudyti iš galimai tolimiausių pozicijų. Beprasmiška. Viską išsprendžiau tik išsikvietęs seną seną, vos ne mūšio pradžios įrašą ir išdėstęs savo laivus taip, kad tie smulkūs niekšeliai nepakliūtų man už nugaros. Beje, peržaidžiant nesulaukiau sukilėlių atakos, kuri sekino mano pajėgas kovojant pirmą kartą...



Asmeniniame Imperatoriaus muziejuje galime pasigrožėti Mirties žvaigžde... Kokia ji buvo.

Grafiškai FOC beveik nesiskiria nuo originalo. Autoriai sukūrė naujų grafinių scenų, nes atsirado naujų pasaulių. Suprantama, teko nupiešti ir naujų vienetų modelius. Modelių detalumas nepagerėjo, bet ne taip dažnai tenka naudoti maksimalų kameros priartinimą. Vaizdo intarpai naudingi veiksmui, tačiau modeliai juose labai neišraiškingi, gerai, kad balsai scenai suteikia jausmo. Po kertinių tikslų įvykdymo paprastai vyksta kelių veikėjų dialogas, duodantis naudos tiems, kas stengiasi sekti siužetą. O visi kiti, gali tuo metu stiprinti įtaką sistemoje ir viena ausimi klausytis pašnekesio. Apie muziką negalima pasakyti nieko blogo. Nes tai - ŽVAIGŽDŽIŲ KARAI! Viltį skleidžianti sukilėlių melodija ir grėsmingas Imperijos maršas... Tai neužmirštama.

Beje, tarp gausybės titrų eilučių galima pastebėti ir lietuvišką pavardę...

„Forces Of Corruption“ — tikrai vykęs gero žaidimo papildymas. Nors jis nepašalina visų ankstesnių problemų, tačiau įveda visiškai kitokio žaidimo būdą, praplečia žaidėjo galimybes. Visiems, kam patiko „Empire At War“, papildymas tiesiog būtinas. Ir telydi jus Jėga! ☒

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Kokios paskutinės naujienos džedajų pasaulyje?	9,0
ĮDOMUMAS	Korupcijos genijaus kelias įdomus.	9,2
GRAFIKA	Kosmosas yra gražus.	9,0
GARSAS	Neįsivaizduoju „Žvaigždžių karų“ be Imperijos motyvo.	8,5
VALDYMAS	Jau įprastas, kiek per lėtai iškyla paaiškinimai prie ikonų.	9,1
IŠVADA	Naujovių atsirado nemažai, įdomumas išlaikytas.	
GALUTINIS		9,2

NEED FOR SPEED CARBON

„TIUNINGO“ KONKURSAS!

Į PC KLUBO DVD DISKĄ NESPĖJOME SUDĖTI VISŲ GAUTŲ EKRANO PAVEIKSLĖLIŲ (DISKAS GAMINAMAS ANKSČIAU UŽ ŽURNALĄ), TAD LIKUSIUS KELIS PATEIKIAME ČIA. BALSUOTI UŽ LABIAUSIAI PATIKUSĮ AUTOMOBILĮ GALIMA KUPONE, O TAIP PAT ELEKTRONINIU PAŠTU AR ĮPRASTA SMS ŽINUTE. NURODYKITE PASIRINKTOJO VARDA AR NUMERI, O TAIP PAT AUTOMOBILIO MODELĮ, JEI YRA KELETAS. BALSAVIMŲ LAUKSIME IKI KOVO 5 DIENOS.

















Viską matau – viską girdžiu...





DIDYSIS LŪKESTIS

NEVERWINTER NIGHTS 2
www.atari.com/nwn2
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 12
ŽANRAS RPG
KŪRĖJAS Obsidian Entertainment
LEIDĖJAS Atari
DATA 2006–11–03
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/ATI 9800 video, 6,5 GB HDD

Paskutinis žodis, pateikiantis turtingiausią Dungeons & Dargons pasaulį kietajame diske. Visi „bug'ai" bus sutraiškyti, bendruomenė klestės, o Obsidian reputacija — reikšmingų ir iššaukiančių scenarijų kūrėjų — gyvens toliau. Nė vienas save gerbiantis D&D fanas negali praleisti šio žaidimo. „Gaming Nexus"

„Online" reitingų vidurkis: 82%

BOGARDAS

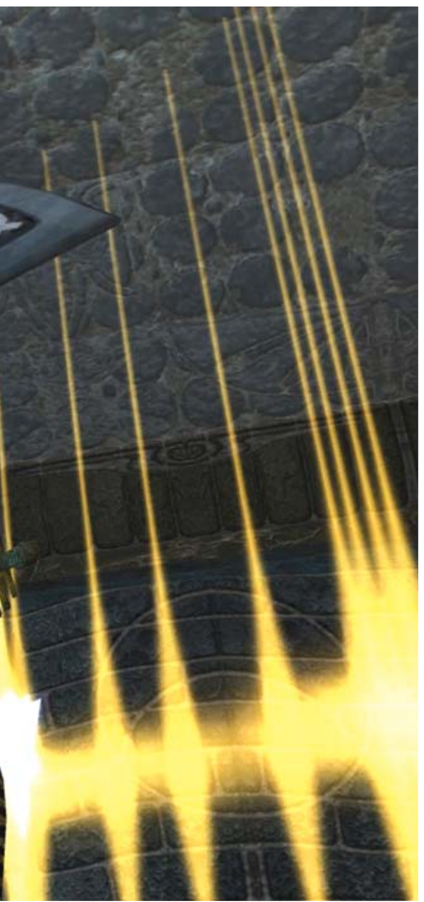
Įvairialypė žaidimo istorija priklauso nuo paties herojaus ir jo bendravimo su kitais veikėjais.

Pasakyti, kad žaidimas „Neverwinter nights 2" buvo ypač laukiamas RPG fanų, būtų tas pats, kaip ir nieko nepasakyti. Žaidėjai šio žaidimo laukė ne vien tik dėl to, jog pirmoji „Nevervinterio" dalis praūžė per žaidimų pasaulį kaip viesulas, bet ir dėl to, kad blogo žaidimo sulaukti iš talentų, prisidėjusių prie jau klasika tapusių žaidimų „Baldur's Gate" ir „Icewind Dale" paprasčiausiai neįmanoma... Ką gi, lūkesčiai lūkesčiais, tačiau sužaidę „Neverwinter Nights 2" turime tikrai stiprios fabulos žaidimą su daugybe blogąja prasme iš proto varančių „smulkmenų".

Stipriausias žaidimo „Neverwinter Nights 2" bruožas — istorijos vingrybės, suteiksiančios žaidėjui smagių įspūdžių daugiau nei 50 valandų. Kaip ir daugelyje PRG žaidimų, istorija prasideda nuo veikėjo susikūrimo. Žaidėjui suteikiama galimybė pasirinkti veikėjo rasę, porasę, išvaizdą, klasę, moralę ir net balso tembrą. Susikūrus veikėją, prasideda ilga jo kelionė, kurios metu paprastas valstietukas taps vienu gerbiamiausių herojų visame Nevervinteryje. Veikėjo kelionė pažadins piktąsias Senovės jėgas, kurias nugalėti teks garbė žaidėjo valdomam herojui. Prie pagrindinės žaidimo istorijos kūrėjai pridėjo begalę šalutinių užduočių (vadinamųjų „saidkvestų"), kuriuos (priklausomai nuo žadėjo noro) galima vykdyti arba paprasčiausiai ignoruoti. Visa tai sukuria įspūdį, kad pagrindinis veikėjas yra mažytė Nevervinterio dalis, ne tik herojus, įmestas į „kovų katilą" ir paliktas likimo valiai gelbėti pasaulio.

Įdomiausia žaidimo istorijos savybė yra ta, jog pati istorija nėra linijinė. Veikėjui bendraujant su žaidimo NPC, visada paliekama galimybė dialogą





vystyti keliomis kryptimis. Pasirinkta viena ar kita dialogo kryptis turės įtakos tolimesnei žaidimo fabulai. Kitaip tariant, daug laisvės paliekama pačiam žaidėjui: tik nuo jo priklauso, kokia linkme vystysis žaidimo progresas. Dialogo metu turėsite galimybę NPC veikėjus gąsdinti, jiems meluoti, meilikauti ar tiesiog klausinėti ir traukti būtiną informaciją. Pavyzdžiui, jei goblinų vadui užuot pagyrę jo galią pasakysite, jog jis jus nervina, o jūs mielai pasipuoštumėte savo kelioninę lazdą jo galva, tikrai tikėkitės pragariškos kovos, o ne menkos, tačiau visuomet svarbios goblinų pagalbos. Kita vertus, ne visi dialogai yra tokie paprasti ir neverčiantys daug mąstyti, kadangi labai dažnai į pokalbį kišasi veikėjo kompanionai, valdomi kompiuterio. Jei kompaniono nuomonei nepritarsite ir liepsite jam patylėti, tikėkitės, kad nutildytasis pagalbininkas susierzins ir nebus linkęs skubėti veikėjui pagelbėti.

Žaidimo metu prie susikurto personažo gali prisidėti iki trijų šalutinių įvairių galių turinčių veikėjų, kuriuos, priklausomai nuo žaidėjo pasirinkimo, galima valdyti. Tuo pačiu čia dar gali prisijungti įvairių veikėjų, kurie, nors ir padės kovoti su priešais, tačiau juos valdys kompiuteris, o ne pats žaidėjas. Subūrus stiprią burtininkų, kovotojų ir lankininkų komandą atsiveria tikrai puikios galimybės nugalėti bet kurį sutiktą priešą. Nors visos kovos su priešais vyksta realiuoju laiku, didžiąją viso „darbo" dalį padaro dirbtinis intelektas. Žaidėjui nereikia laužyti galvos, kokią taktiką pasirinkti, kadangi gerai sukomplektuota komanda gali nugalėti praktiškai visus sutiktus priešus (geras tai žaidimo bruožas ar blogas — negalima pasakyti vienareikšmiškai, kadangi RPG žaidimuose kova nėra tokia jau ir svarbi). Be to, dar galima paminėti ir tai, jog kol bus bent vienas gyvas kompanionų narys, žaidimas nesibaigs, nors trys iš keturių veikėjų bus kritę nelygioje kovoje su priešu. Paprasčiausia pasinaudoti „poilsio" funkcija (veikia tik tuomet, kai priešų šalia nėra) — visų veikėjų sveikatos parametrai pasipildo iki maksimumo.

Galima susidaryti įspūdį, kad labai svarbų vaidmenį žaidime atlieka dirbtinis intelektas, tačiau jis toli gražu „neblizga". Štai paprasčiausias pavyzdys: atvirose vietovėse visuomet galima pasitikėti savo kompanionais, kurie visi kaip vienas puls pirmą sutiktąjį priešą, tačiau uždarose erdvėse (tuneliuose, patalpose...) dirbtinis veikėjų intelektas pradeda „streikuoti", tad neretai priešai pasiunčia Anapilin vieną veikėją po kito...

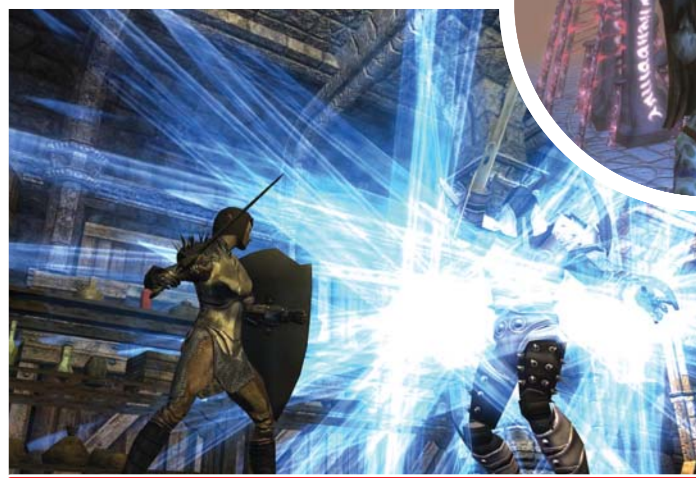
Žaidime daug įvairių užduočių („kvestų"), kurių didžiąją dalį net nebūtina įvykdyti norint sėkmingai pabaigti. Tačiau vykdyti kitas šalutines užduotis taip pat svarbu, nes įvykdžius jas veikėjai gauna patirties taškų, dėl kurių galima po truputį kelti veikėjų lygį. Tada vystosi pagrindinės veikėjų savybės: jėga, tikslumas, protas... Be to, kiekvieną kartą, kai pakyla veikėjo lygis, šis išmoksta naujų bruožų ar burtų. Patirties taškų galima uždirbti ir naikinant priešus, tačiau daug daugiau jų galima uždirbti įvykdžius užduotis. Taigi nereikėtų spjauti į paprasčiausias užduotėles, verta sukandus dantis jas vykdyti, nors šios būtų ir nelabai įdomios.

NEĮTRAUKTOS SAVYBĖS

Šios savybės nepateko į pradinį žaidimo išleidimą ir gali būti, kad bus pridėtos būsimuosiuose žaidimo papildymuose:

- Epiniai lygiai, savybės ir galimybės, kurios buvo „NwN: Hordes of the Underdark" papildyme.
- „Shifter" prestižinė klasė.
- „Mystic Theurge" ir „Sacred Fist" prestižinės klasės.
- Neįdiegta psionika, nors Illithid NPC veikėjai turi panašių galių.
- Jodinėjimas arkliais.
- Laipiojimo, plaukiojimo ir šokinėjimo įgūdžiai.
- Skrydis ir levitacija.
- Įtikinimo įgūdis pakeistas Diplomatija.





Jei ne plienu, tai burtais blogis naikinamas.

Be patirties taškų, veikėjai žaidimo metu gali susirinkti įvairių gerų dalykėlių: nuo paprasčiausių brangenybių iki tobuliausių šarvų ir ginklų, kuriuos galima parduoti ar panaudoti žaidėjo statistinių duomenų gerinimui, kovos su priešais supaprastinimui. Galima rinkti ir įvairias sudėtines dalis, iš kurių galima pasigaminti naujus vertingus daiktus. Kita vertus, renkant daiktus ar juos gaminant žaidimui jau įsibėgėjus, didžiąją turtų dalį teks paprasčiausiai parduoti, nes neturėsite kur jų dėti... Sprendimą išparduoti visą surinktą turtą spartina ir tai, kad inventoriuje nėra jokios sistemos — viskas kraunama bet kaip ir bet kur. Dėl tokios netvarkos apima baisi neviltis, tad sutikę prekeivį nedelsiant viską „išparceliuosite“ net nesusimąstę apie inventoriaus vertę, dėl ko vėliau galite ir nagus nusigraužti, nes galbūt tikrai vertingas daiktas buvo atiduotas už grašius...

Pakalbėjus apie geriausius žaidimo bruožus, reiktų paminėti ir blogiausius. Pirmiausia krenta į akis žaidimo kamera. Galima pasirinkti keturias kameros pozicijas, tačiau nė viena jų neužtikrins nuoseklaus žaidimo, vis reikės kameros poziciją pakeisti norint pamatyti viską, ką reikia. Be to, veikėjams užėjus į pastatą, kamera „užstringa“ tokioje pozicijoje, kad iš viso nieko nebeįmanoma matyti, o kol spėji permesti ją į kitą poziciją, jau ir pasiųsti veikėjai į Anapilį...

Labai erzinantis dalykas yra ir tas, kad žaidimo reikalavimai kompiuterio sistemai tikrai aukšti, tačiau pats žaidimas vizualiai nėra labai įspūdingas, todėl kartais susidaro įspūdis, kad žaidžiamas 3–5 metų senumo žaidimas, o ne karščiausias ir naujausias PRG „šedevras“. Kita vertus, garsas tikrai gali atpirkti vizualius „trūkumus“. Žaidime daug įgarsintų dialogų, kur balso tembrai skamba tikrai įvairiai: nuo ausį rėžiančių ir įkyrių balselių iki „volunge“ pragystančių veikėjų... Muzika taip pat skamba puikiai — laiku ir vietoje. Dramatiškas orkestruotes pavojingose vietose keičia puikios žaisti netrukdančios „ambient“ melodijos. Tad garsas dažnai padeda nekreipti dėmesio į pasenusiai atrodantį vaizdą monitoriuje ar niekšingai „pasikabinusią“ kamerą...

Jei nekreiptume dėmesio į nervinančias smulkmenas, žaidimą galima priskirti „geras“ kategorijai... Tačiau taip lauktame RPG stiliaus žaidime net ir smulkūs trūkumėliai atrodo it „degutas meduje“... Jei žaidimas nebūtų pavadintas „Neverwinter Nights 2“, galima drąsiai kūrėjams rašyti devynetą ir pagirti už pastangas, tačiau šiuo atveju veikiau susiraukus parašyti aštuonetą, o kūrėjams sėstis atgal į suolą ir kitą kartą pasiruošti geriau :).

Savo komandoje galima turėti tris žaidėjo valdomus ir dar keletą kompiuterio valdomų veikėjų.





Iš batų verčiantis burtų smūgis.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Pristatomasis filmukas tikrai įspūdingas...Galima žiūrėti vėl ir vėl... **10**

SIUŽETAS Tikrai smagi fabula... Nors netikėtumais žaidėjas ir nėra „užverčiamas“, tačiau ilgos „pražaisto“ laiko valandos kalba pačios už save. **9,1**

GRAFIKA Viskas atrodo taip pasenusiai... **7,2**

GARSAS Pakankamai standartiška, bet tikrai žavu... **8,3**

VALDYMAS Standartų standartas su keliais „bug'ais“. **8,0**

IŠVADA Manau, pakankamai adekvatus gauto malonumo ir pinigų, investuotų į žaidimą, koeficientas.

GALUTINIS 8,5



Futbolo vilko kailyje

CHAMPIONSHIP MANAGER 2007
www.championshipmanager.co.uk
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 3+
ŽANRAS valdymo
KŪRĖJAS Beautiful Game Studios
LEIDĖJAS Eidos Interactive
DATA 2006–10–13
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1 GHz CPU, 256 MB RAM,
16 MB video, 0,4 GB HDD

„Online“ reitingų vidurkis: 73%

RAW

Futbolo klubo valdytojo darbas ne toks jau paprastas. Paskirstyti pinigų srautus, stengtis numatyti ateitį, valdyti futbolininkų likimus... Naujasis „Championship Manager 2007“ (toliau — CM2007) kaip tik ir siūlo pabūti tokiu valdovu.

Na, dėl likimų valdymo pasakyta gal per skambiai :). Taip, galima nupirkti žaidėją (tiksliau, suvilioti pasiūlyta pinigų suma), galima jį stumdyti iš vienos pozicijos aikštėje į kitą arba visai neleisti rungtyniauti, bet po kurio laiko toks neišnaudotas talentas gali labai nusiminti, nepateikti laukiamų rezultatų ar pasisiūlyti į „transfer“ sąrašą.

Išlaikyti gerą sportinę formą labai padeda treniruotės, todėl negalima ignoruoti šio žaidimo punkto. Svarbu sudaryti tinkamą treniruočių grafiką, galima net suskirstyti treniruotę zonomis: gynybinę, atakos, reabilitacijos po traumų. Jei reikia, galima suorganizuoti treniruotes individualiam žaidėjui.

Naujų žaidėjų ieškoti padeda specialūs padėjėjai, kurie naršo futbolo rinką pagal užduotus kriterijus. Jų meistriškumas nėra vienodas. Paprastai geresnės, garsesnės komandos turi geresnius ieškotojus, todėl ir tikimybė „sužvejoti“ puikų futbolininką padidėja.

Žaidėjų perėjimo iš komandos į komandą sąraše (transfer) komandos valdytojas gali išsirinkti patikusį futbolininką. O tam, kad lengviau galėtų rasti tokį, egzistuoja filtrai, pagal duotus kriterijus gerokai sumažinantys paieškos zoną. Žinoma, apie ką svajoji, nebūtinai įsigysi, nes daug kas priklauso nuo klubo, kuriam vadovauji, biudžeto. Niekam nežinoma komanda turės nedaug pinigų, o futbolo monstrai galės įsigyti beveik viską.

Tingiems ir suktiems žaidėjams (kurių, gamintojų manymu, yra dauguma) palikta galimybė įjungti automatiškai veikiančius valdytojo padėjėjus, kurie rūpinsis treniruotėmis bei naujų žaidėjų paieška. Tada lieka vos ne vien mygtukų spaudymas... Iš kitos pusės, pažvelgus, kiek yra įvairių langų su specifine informacija, koks įeinančios informacijos srautas ir kaip reikia viską sekti, gal toks pagalbininkas ir reikalingas. Galų gale jį galima išjungti.

Valdytojas gali viską. Jis pats parenka žaidėjus būsimoms rungtynėms, sustato juos į norimas vietas aikštėje (vėl galima leisti išdėlioti automatiškai). O tada — rungtynės! Grafiškai tai po aikštę bėgiojantys futbolininkai, primenantys stalo žaidimų figūrėles. Rungtynių metu tiesiogiai valdyti atskirų futbolininkų neįmanoma (juk čia ne futbolo simuliatorius!), tačiau galima juos pakeisti, keisti padėtis, įtakoti morališkai. Labai svarbių įtaką čia turi kalbos, kurias parenka valdytojas prieš rungtynes, per pertrauką bei po jų. Tinkama frazė, pasakyta per pertrauką, gali vos ne stebuklingai paveikti komandos žaidimą, ir grėsęs pralaimėjimas galbūt virs pergale. Žinoma, prasta komanda stebuklo nepadarys, bet kai žaidžia apylygiai varžovai, tai įmanoma. Kaip stebėti vykstančias rungtynes, priklauso tik nuo žaidėjo, nes galimybių yra labai daug. Net video ekranėlis.



Po rungtynių pateikiama gausi statistika, kuri labai naudinga analizei bei klaidų vengimui ateityje.

Lyginant su CM2006, atsirado galimybė vadovauti nacionalinei rinktinei nuo pat pradžių, kai tuo tarpu CM2006 ją suteikė pataisymas, įvertinti beveik visi žaidėjų pageidavimai ir pastabos. Daug kritikos CM2006 susilaukė dėl neatnaujinamų komandų sudėties sąrašų. CM2007 įvertinta 2006–ųjų metų rugsėjo mėnesio realių komandų padėtis. Pasirinkimas tarp futbolo komandų didžiulis — beveik trys dešimtys šalių, virš 3000 klubų, apie pusantro šimto turnyrų. Smarkiai pagerinta žaidimo dalis, susijusi su futbolininkų morale. Be abejo, pakeista CM išvaizda, pirmąkart įvesta profesionali analitinė sistema „ProZone“, pateikianti apibendrintą informaciją ir prognozę.

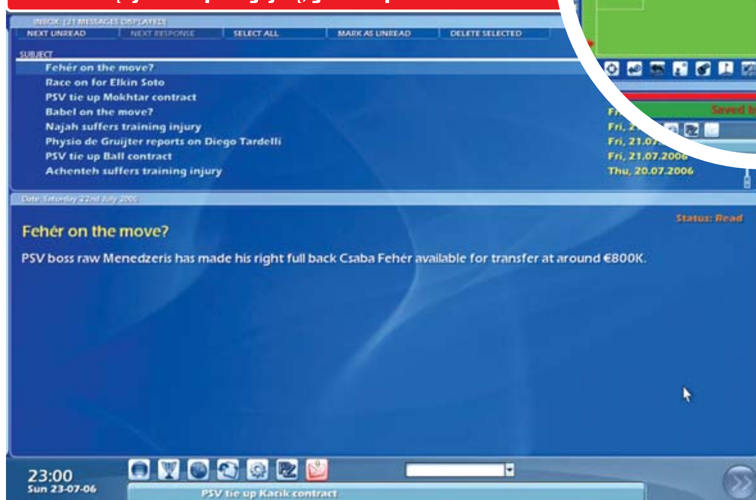


Tinkamai parinkta komandos vadovo kalba daro didelę įtaką komandos žaidimui.

Įvairios galimybės valdyti savo futbolo komandą ir įtakoti žaidėjų sugebėjimus.

CM2007 orientuotas specifinei auditorijai — futbolo bei ekonominių simuliatorių mėgėjams. Nesakau, kad tų mėgėjų mažai, tačiau žaidimui reikalingi žaidėjai, turintys kantrybės. Skerdyklių maniakai jo neatras. Bet išbandyti CM2007 tikrai verta.

Pagrindinis CM2007 langas su būdingu mėlynu fonu. Jame nurodomi įvykiai tarp rungtynių, gaunami pranešimai...



PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Daug galimybių, reikės daug sugebėjimų... 7,5

ĮDOMUMAS Aš žiedų... tfu... Futbolo valdovas! 7,6

GRAFIKA Vis dėlto tai ne veiksmo žaidimas. 7,9

GARSAS Kažin ko čia ir neįgarsinsi. 7,2

VALDYMAS Daugybė meniu, valdymas pele bei galybė pagalbinės informacijos. 8,7

IŠVADA Žaidimą žaisti smagu, tačiau reikia nusiteikti daug skaityti ir prisiminti. Tokia specifika.

GALUTINIS 7,6

KARO Dievukai


Idiliška indėnų kaimelio kasdienybė. Jų nelaimei - europiečiai jau ateina...

AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS
www.ageofempires3.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 12
ŽANRAS strategija
KŪRĖJAS Ensemble Studios
LEIDĖJAS Microsoft
DATA 2006–10–26
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1.4 GHz CPU, 256 MB, 64 MB video, 2 GB HDD

„WarChiefs“ papildymas gražus tuo, kad jis ne tik siūlo daugybę naujos medžiagos, bet siūlo daugybę geros naujos medžiagos, kuri įtakoja patį žaidimo procesą. Jei jums patinka „Age of Empires III“, pabandę išplėtimą tapsite dar didesniu žaidimo gerbėju. „Yahoo Games“

„Online“ reitingų vidurkis: 81%

BLACKNEMO

Kai praėjusiais metais pasirodė trečioji „Age of Empires“ dalis, ji buvo tarsi atgaiva po ilgo laukimo visiems šios serijos gerbėjams. O jų tikrai buvo daug. Aš irgi buvau vienas iš jų ir su nekantrumu laukiau, kol savo rankomis gavau galimybę praplėšti tą dėžutę ir išimti iš jos naujutėlaitį „Age of Empires III“. Tuo metu žaidimas mums pristatė daugybę naujovių ir buvo vertas atskiros dalies vardo. Tai ir 3D aplinka pagal visus šiuolaikinius RTS standartus, ir nauja istorijos epocha su jai būdingais atributais.

Taip, trečioji dalis mus nukėlė į „Age of Empires“ serijos dar netyrinėtą laikotarpį — naujuosius amžius. Į žaidimą atkeliavome netrukus po žymiosios Kristupo Kolumbo kelionės į Ameriką ir savo rietenas dėl žemių pratęsėme jau Naujajame Pasaulyje. Į mūsų rankas jau pakliuvo galingesni ginklai ir su jais mes ne tik kovojome su vietiniais indėnais, bet ir pešėmės tarpusavyje. Nepaisant visų šių naujovių, pagrindinė „Age of Empires“ dvasia, atsiradusi dar praėjusiose serijose, išliko. Ir tai buvo tas dalykas, dėl ko trečiąją dalį žaidžiau ilgai.

> Karo vadai jau pačioje žaidimo pradžioje suteikia rimtos papildomos galios.

Ir štai pagaliau į visų „Age of Empires“ gerbėjų namus pradėjo belstis naujas ir kol kas pirmas papildymas „The Warchiefs“, jau savo pavadinimu sufleruojantis apie vieną naujovę. Bet apie viską iš pradžių. „The Warchiefs“ žaidime neįveda jokių drastiškų naujovių ir nekeičia žaidimo nuo pamatų, tai tiesiog įprastas papildymas. Mums siūloma išbandyti tris naujas rases, kurios leidžia pažaisti iš visiškai kitos perspektyvos — vietinių Amerikos gyventojų. Taip, dabar mes galėsime išbandyti savo jėgas už Irokėzus, Sioux ir Actekus. Daugelis misijų žaidime leis pasirinkti už kokias jėgas norite žaisti: vietinius amerikiečius ar atvykėlius europiečius.

Irokėzų gentį būtų galima rekomenduoti visiems, kurie nori išbandyti kažką naujo, bet nenutolti pernelyg toli nuo europietiškų civilizacijų. Daugelis irokėzų pėstininkų jums jau bus matyti ir kultūrinio šoko neturėtumėte gauti. Tuo tarpu sioux galima palyginti su hunais, matytais „Age of Kings“ dalyje. Pagrindinis jų ginklas — stipri ir manevringa kavalerija, nereikalaujanti gerai išvystytos infrastruktūros. Užtat actekai yra visiška priešingybė jiems. Vietoj greitų ir daug pastatų nereikalaujančių karių, jie turi sunkius ir lėtus kovinius pėstininkus. Pastarieji yra sudėtingiau išugdomi, sunkiau perkeliami į mūšio vietą, bet labai stiprūs jau atsidūrę ten.

Nors naujosios gentys ir turi skirtumų, bet pažvelgus atidžiau, išbandžius juos ilgiau apima tas keistas jausmas déjàvu. Atmetus naują grafikos apvalkalą, kai kurias savybes, gauname lygiai tas pačias europietiškas civilizacijas. Tai yra analogiškas resursų rinkimas, tie patys pagrindiniai „unitai“, tie patys pastatai ir ta pati „namų miesto“ koncepcija. Kai rinksitės šias naująsias civilizacijas, būkite pasirengę po kelių minučių žaidimo sulaukti dviprasmiškų jausmų.

Jokiu būdu tai nėra kategoriška mano nuomonė, jog papildymas visiškai nesiūlo jokių naujovių. Vienas iš naudingiausių ir dėl to net pavadinimą naujam papildymui pelnęs — karo vadai. Jie ne tik gali paimti įvairius lobius, esančius žemėlapyje, bet suteikti šalia esantiems kareiviams papildomų kovinių bonusų. Jų pagalba jau pradinėje žaidimo stadijoje galima užsigrobti visus geriausius lobius, kai anksčiau mes turėdavome tik menką kareivių skaičių. O tikrosios jų galybės pasirodo baigus lobių paieškas ir pradėjus kovoti.

Tiesa, vietiniai amerikiečiai turi vieną labai unikalų, bet nelabai naudingą bonusą — „Fire Pit“. Norėdami pasinaudoti šia ugniaviete, jūs turite nurodyti savo valstiečiams eiti ir šokti aplink ją. Taip darydami valstiečiai tikriausiai susisiekia su aukštesnėmis galiomis ir generuoja specialius taškus, kuriuos jūs galite išleisti labai įvairiai: samdyti naujus karius ar didinti populiaciją. Aišku, atskirai pa-

ėmus, visi šie dalykai yra labai gražiai skambantys, bet žaidime jie didesnės strateginės reikšmės neturi. Tą laiką valstiečius geriau panaudoti darbams, kuriems jie ir yra parengti. Nauda bus žymiai didesnė.

Europietiškos civilizacijos iš naujų pastatų turi gerokai naudingesnį namuką — saliūną. Spėju, kad esate matę bent vieną vesterną ir jo paskirtis jums bus labai aiški. Tik perspėju, kad nepagalvotumėte, jog jis skirtas tam, kad jūsų kariai prisigertų. Ne, šioje vietoje galėsite pasamdyti samdinių, kurie už pinigus kariaus jūsų pusėje. Nors salūnai ir nebus tinkami visiškai aprūpinti jūsų armiją, bet labai dažnai jie taps ta vieta, kur jūs galėsite pasamdyti niekur kitur negalimų karinių vienetų. Be to, europiečiai galės paskelbti revoliuciją. Tai labai daug strateginių galimybių atveriantis dalykas, tuo pačiu ir labai atsakingas. Kadangi paskelbus revoliuciją visi valstiečiai (jau esantys ir dar būsimi) bus paverčiami kareiviais. Visi siuntiniai iš namų miesto bus tik kariniai... Tokiu momentu jūs įsigysite galbūt laikiną, bet rimtą persvarą prieš savo oponentą. Dingus ekonomikai, jūs tarsi įsigysite paslėptą laiką, per kurį su savo armija turite nugalėti priešininką arba pralaimėti pats. Va bank, taip sakant.

Naujoje „The WarChiefs“ kampanijoje yra pasakojamos dar dvi Blackų šeimos istorijos. Pirmoji suksis apie Nathaniel Black ir jos vaidmenį Amerikos revoliucijoje. O antrojoje dalyje išvysime Chayton Black, dalyvaujantį indėnų karuose ir dalyvaujantį nuo Red Cloud mūšio iki Black Hill. Abiejuose scenarijuose kiekvienas žaidėjas turės šansą ne tik išvysti, bet ir savo rankomis prisiliesti prie vienų žymiausių karų ankstyvojoje Amerikos istorijoje kartu su kitomis iškiliomis asmenybėmis: Vašingtonu, Kusteriu ir Sėdinčiu Buliumi (apie tokį, spėju, dar nesate girdėję?). Daugelis misijų kampanijos režime yra panašios, to paties pastatyk–sunaikink stiliaus. Bet kartais mus pasitiks ir kiek





Indėnų kontraataka, šįkart nepadės netgi geresni europiečių ginklai...

įdomesnės: kaip išgelbėti valstiečius, palydėti konvojų ar pastatyti miestą, kurį vėliau patys turėsime užpulti.

Misijos yra įdomios ir kiekvienam strategijos mėgėjui jos pasirodys tikrai vertos dėmesio.

Kaip jau supratote, grafika išliko lygiai tokia pati, kaip ir matėme originaliajame „Age of Empires III“. Turime tik papildymą, o ne visą atskirą dalį. Apie garsą būtų galima pasakyti lygiai tą patį. Kaip ir trečioje dalyje, išgirsime tikrai gerą ir kokybišką įgarsinimą, muziką ir specialiuosius efektus. Šis papildymas be jokių išimčių yra skirtas visiems serijos fanams, norintiems savo rankomis išbandyti naujus mėgstamo žaidimo patobulinimus. Tie, kurie ieško revoliucinių naujovių, jų tikrai neras ir gali net nebandyti ieškoti. „WarChiefs“ skirtas žinantiems, ko jie nori ir ko tikėtis iš žaidimo.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Pagaliau gavau galimybę tapti skrendančiu ereliu. **8.0**

SIUŽETAS Blackų šeimos istorija vis dar įdomi, o kur dar galimybė sutikti Vašingtoną! **8.9**

GRAFIKA Tas pats „Age of Empires III“. Visgi tik papildymą turime... **8.0**

GARSAS Tiek aktorių, tiek specialiųjų efektų garsai tikrai geri. Įvaizdį truputį gadina fono muzika. **7.8**

VALDYMAS Dar nėra surasta geresnio strateginio žaidimo valdymo priemonės už pelę. **9.0**

IŠVADA Privaloma visiems „Age of Empires III“ fanams.

GALUTINIS 8,5



Traukinio užpuolimas Laukiniuose Vakaruose pagal visus vesternų reikalavimus

Futbolo evoliucija. Šeštasis dublis

PRO EVOLUTION SOCCER 6
uk.games.konami-europe.com
PLAFTORMA PC PS2 PS3
PEGI REITINGAI 3+
ŽANRAS sportas
KŪRĖJAS Konami
LEIDĖJAS Konami
DATA 2006–10–27
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
800 MHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB video, 1.5 GB HDD

Tai geriausias kada nors sukurtas futbolo žaidimas. Tiesa, nuo praėjusios serijos jis tesiskiria tik per plauką — atnaujinti žaidėjų duomenys. Richard Nolan, „Strategy Informer“

„Online“ reitingų vidurkis: 88%

RAW

Kažkodėl kalbant apie šiuolaikinį futbolą visada įsiplieskia audringi ginčai, kas geriau: „Pro Evolution Soccer 6“ (toliau PES6) ar „FIFA 07“. Kiekvienos pusės gerbėjai aršūs ir neperkalbami. Man tokie ginčai primena garsiuosius „Windows“ prieš „Linux“, AMD prieš „Intel“. Nė viena pusė tikrai neperkalbės kitos, nesvarbu, kokius argumentus pateiktų.
Todėl ir neketinau lyginti abiejų garsiausių futbolo simuliatorių atstovų. Neketinau, bet išbandęs neištvėriau... Bent šiek tiek. Saikingai ;).

PES6 futbolas vyksta gražiai, kaip ir turėtų būti. Tik pamažu akis ima badyti smulkūs nesusipratimai. Nežinia kodėl išmetant kamuolį iš užribio neleidžiama pribėgti arčiau ir mėginti jį atimti (tai ne „bugas“, o sisteminis dalykas), prie vartų kamuoliui leidžiantis iš aukštybių, negalima grumtis su vartininku. Lieka tik bejėgiškai vėpsoti, kol jis pagaus kamuolį. Tai ypač dažnai atsitinka, kai veiksmas vyksta prie pat vartų linijos. Tuo tarpu „FIFA“ leido išmušti beveik iš rankų. Rungtynių metu teisėjas yra principingas — geltonos kortelės rodomos abiem varžovams. Ir per daug nesismulkinant. Neįprasta pasirodė, kad per vienerias rungtynes mano varžovo vartininkas gavo iš pradžių geltoną, o ko kurio laiko ir raudoną kortelę. „FIFA“ tokio dalyko neteko matyti. Tai sukuria intrigą žaidime ir priverčia turėti neblogą atsarginį vartininką. „FIFA“ antrąjį vartininką praktiškai iškart galima parduoti. Arba jo vietoje nusipirkti visai pigų ir nepatyrusį — vis viena jo neprireiks.
Žaidėjai kartais netikėtai ir beveik iš neįmanomos padėties apsisuka ir atmuša kamuolį. Kartais kyla problemų su reikiamo žaidėjo nurodymu. Nori, kad griūtų po kamuoliu vienas, o išsitiesia visai kitas futbolininkas... Pastarosios dvi bėdos pasirodydavo ir „FIFA 07“, tačiau PES6 tai nutinka gerokai dažniau. Pagelbėti gali automatinio žaidėjo nurodymo išjungimas.

MILIJONAI

„Konami“ paskelbė, kad „Pro Evolution Soccer 6“ pardavimai Europoje jau pasiekė 3 milijonus egzempliorių. Žinia pasklido praėjus viso labo vienai savaitei po žaidimo pasirodymo. Įkvepiantis rezultatas.

Nykesnio šrifto ir išvaizdos turbūt neįstengė sugalvoti...

0/3	Out →	← In	
GK	1 Stijnen	GK	12 Vandenbussche
CB	13 Hoefkens	CWP	22 Kompany
CB	4 Van Buyten	CB	17 Vermaelen
RB	19 Van Damme	SB	14 Leonard
LB	5 Van der Heyden	SB	6 Swerts
DMF	20 Vanden Borre	SB	2 Collen
DMF	3 Simons	DMF	7 Geraerts
AMF	10 Buffel	SMF	21 Caluwé
AMF	8 Goor	SMF	18 Daerden
CF	9 Pieroni	SS	11 M. Mpenza
CF	16 Sonck	WF	23 Huysegems
		CF	15 Vandenbergh



Varžovas nesutrukdys išmesti kamuolio, nes nepajėgs fiziškai.

Smūgių rūšių ir variantų, be kalbų, daugiau PES6. Tik visa bėda juos įvaldyti. Ypač įvertinus, kad „Konami“ niekaip negali išlįsti iš konsolių. Valdymo paaiškinimas pateiktas tik konsoliniais žymėjimais. Paaiškinantis paveiksliukas vaizduoja tipišką konsolinį pultelį... Tegu tas futbolas būna multiplatforminis, tegu ruoštas senųjų platformininkų PC rinkai, bet kodėl žaidėjas privalo perprasti jam nereikalingą konsolinį valdymą? Visai sunku pradžioje bus tiems, kas turi tik klaviatūrą, kurios „Konami“, atrodo, net nepripažįsta kaip valdymo įrenginio. Specialiai pamėginau patogiai išsidėstyti valdymo mygtukus klaviatūroje. Po atakklių pastangų, bandymų ir klaidų tai pavyko. Aišku, galima tvirtinti: jei neturi pultelio, nežaisk futbolo (bent jau PES). Arba komplekte su žaidimu turėtų pardavinėti pultelius :).

Statistikos labai daug ir įvairios. Latvija ir Estija jau yra. Lietuvos – dar ne. Beje, Latvija tose rungtynėse „prilupo“ švedus 2:1.

Kitas aštrus kritikos žodis turi būti išsakytas grafikai. Jei jau patys gamintojai tvirtino, kad stebuklų laukti neverta, tai galiu patvirtinti, kad tikrai neverta. Grafika nyki. Jei žaidėjų figūrėlės neblogos, animacija puiki, tai žolės vaizdas tragiškas. Tribūnose — vaiduokliai. Informacijos perteikimas paruoštas kažkokia vaikiška grafika. Su spalvotais piešinėliais, rodyklytėmis, labai primenančiomis senus „DOS'inius“ žaidimus, vyraujantis šriftas labai prastas. Žinoma, ir antra pusė — žaidimas itin nereiklus sistemai. O informacijos apie rungtynes pateikta išties daug, daug daugiau nei „FIFA 07“.

Muzika kaip muzika. Teisėjas švilpia kaip iš skardinės, stadionas savo laiku paploja, pašūkauja, tačiau nykiai ir toli gražu nesukuria tokios atmosferos kaip konkurentų produktas. Čia, aišku, subjektyvi nuomonė.

Na, o jei PES gerbėjai dar skaito ir juos domina, kuo PES6 skiriasi nuo PES5, tai pasakysiu tuojau. Pirmiausia patobulintas DI. Dabar priešininkas gali ilgokai perdavinėti kamuolį laukdamas gynybos spragos. O radęs ją, veržliai mestis į priekį. Kiek pasikeitė taktikos parinkimas, dingo „spaudimas“. Žaidimas tapo sudėtingesnis, dabar reikės dažniau naudoti perdavimus šiek tiek į priekį, nes trumpojo perdavimo jėga sumažėjo. Apėjus gynėjus, kai kada net palikus už savo nugaros vartininką, dar negalėsite būti tikras, kad pataikysite į tuščius vartus. Gal ir panašu į realybę... Beje, vartininkas nežiopso, o iš karto puola į priekį, jei puolėjas išeina vienas prieš vieną. Grumtynės dėl aukšto kamuolio tapo sudėtingesnės. Taurės turnyre gali dalyvauti klubai ir šalių rinktinės. Naujas režimas — „International Challenge“. Ir dar — „Random Selection Match“. PES6 matysime daug „Reebok“ ir „Canon“ reklamos...

Kaip minėjau pradžioje, tiek „FIFA 07“, tiek PES6 gerbėjai fanatiški, nėra prasmės vieniems kitų lenkti į savo pusę. Tas, kuris pradeda žaisti PES, beveik neįtikėtina, kad vėliau persimestų į „FIFA“ šalininkų gretas. Ir atvirkščiai. Todėl tiems, kas iki šiol žaidė „FIFA“, idealus pasirinkimas bus „FIFA“, o kas tikrąjį futbolą atrado PES serijoje, PES6 bus išsvajotas variantas. Rinktis gali tik naujokai, kurie dar nėra žaidę rimto futbolo. „EA Sports“ ir „Konami“ kūriniai , be abejo, yra šedevrai. Kiekvienas. Bandykite ir rinkitės. Aš kažkada, laimei, pasirinkau „FIFA“.

Atsakymo į klausimą kas geriau – ar FIFA ar PES, ieškoti neverta. Kurią seriją iki šiol žaidėjai žaidė, tą ir žais toliau.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Kalbama, kad geriausias futbolas pasaulyje. 8,5

ĮDOMUMAS Jei ne visokios nesąmonės, duočiau ir daugiau. 8,9

GRAFIKA Gelbėja tik animacija. 7,1

GARSAS O atrodo, futbolui tiek nedaug to garso reikia... 7,0

VALDYMAS Su klaviatūra neįmanomas, pulteliu pakenčiamas, aprašai — košmariški. 7,2

IŠVADA Jei jau susidarėte įspūdį apie kurią nors iš dviejų futbolo simuliatorių serijų, ko gero, niekas kitas jos nepakeis.

GALUTINIS 7,8

ZOO SIMS



THE SIMS 2: PETS
thesims2.ea.com
PLAFTORMA PC, PS2, GameCube
PEGI REITINGAI 12
ŽANRAS godsim
KŪRĖJAS Maxis
LEIDĖJAS EA Games
DATA 2006–10–20
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1,3 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB Video, 5 GB HDD

„Online" reitingų vidurkis: 69%

AMŽINAS

Kartais atrodo, jog „The Sims" kūrėjų fantazija yra beribė. Į plačiąją žaidimų rinką jau išėjo ketvirtasis antrosios kartos papildymas. Naujovių jame nebus daug, tačiau keletas jų tikrai originalios ir, pripažinkime, netikėtos. Pažiūrėkime, kokių gerų ar blogų emocijų mums suteiks ši naujoji dovanėlė.

Įsijungus žaidimą pirmąjį (ir, ko gero, patį didžiausią) įspūdį palieka tai, jog simsų gamybos režime atsirado nauja skiltis. Ta skiltis padovanota naminiams gyvūnėliams. Taip... Dabar jūs galėsite susikurti visiškai originalų naminį gyvūnėlį, o jūsų fantazijai Maxis suteiks daugybę laisvės.

Iš viso naujasis papildymas jums siūlo daugiau nei 50 šūnų ir 30 kačių veislių. Iš pradžių jums teks pasirinkti pagrindinę kailio spalvą, kurią galėsite „išdažyti" pagal savo norus ir skonį. Taip pat jūs galėsite parinkti gyvūnėlio kūno ilgį, storį, galvos formą, snukučio bei ausų ilgį... Kaip ir simsas, gyvūnėlis turės savo charakterį, kurį sukursite jūs pats. Dar gyvūnėliui reikės išrinkti zodiako ženklą (čia, manau, buvo persistengta...). Gyvūno charakterį atitiks ir jo elgesys: tik nuo jūsų priklausys, ar jis bus tinginys, ar tikras komisaras Reksas :).

Susikūręs gyvūną ir pasinėręs į virtualųjį gyvenimą supratau, kad gyvūnėlio valdyti negalėsiu. Jis eis, kur panorės, darys, ką tik užsigeis — katės negailės jūsų baldų ir pagaląs savo „ašmenis", šunys neatsisipirs krimstelėti vieną ar kitą jūsų šeimai brangų daiktą. Tačiau rūpinantis gyvūnais galima užbėgti nelaimėms už akių. Tarkim, šuniui nupirkti guminį kaulą, kurį jis mielu noru kramsnos. Katei — specialią lentą nagams galąsti.





Garantuojame, kad šiame meniu praleisite didelę dalį žaidimo, bandydami susikurti į savo tikrą augintinį (jei tik tokį turite) panašų virtualų gyvūną.



Žaidime su savo gyvunėliu pasirodo ir amerikiečių dainininkė bei aktorė Hilary Duff. Tiesa, jai ne visad pavyksta spėti paskui globotinį.

> Gyvūnėlius (kaip ir simsus) galėsite kurti patys ir parinkti jiems įvairias savybes.

Be viso šito gyvūnus galima dresuoti, auklėti. Gyvūnui pasielgus teigiamai ar atlikus gerą darbą nepamirškite jį apdovanoti, pagirti. Jam nusikaltus iškarškite kailį. Teisingai išauklėję gyvūną turėsite tikrai puikų augintinį, kuris suteiks jūsų virtualiajai šeimai daug nepamirštamų akimirkų.

Gyvūnui ūgtelėjus, galėsite jį išleisti dirbti. Darbų pasirinkimas nebus didelis, tačiau tikrai atrasite savo gyvūnėliui tinkantį. Pavyzdžiui, darbas policijoje arba televizijoje. Augintiniui darbą surasite pervertę paprasčiausią laikraštį. Susitarus su darbdaviu, jūsų gyvūnėlio atvažiuos pasiimti specialus įgaliotinis.

Kadangi gyvūnas „turės" charakterį, turėsite rūpintis ir jo nuotaika. Tarkim, jeigu jūsų šunelis sėdi ant užpakalinių kojų ir yra žvalus, vadinasi, jam viskas gerai. O jeigu snukutis liūdnas, susikrimtęs, vertėtų kažką keisti jį auklėjant. Gyvūno reakciją į auklėjimą bus galima matyti jam virš galvos esančiame skaitiklyje.

Daryčiau išvadą, jog šis papildymas yra pranašesnis už ankstesnį savo originalumu. O šis aspektas labai reikalingas virtualaus gyvenimo žanro žaidime. Tokia naujovė — naminiai gyvūnėliai — suteikė daug ir taip jau ilgai simsų istorijai. Visiems gerbėjams siūlau įsigyti ir išbandyti šią smagią dovanėlę.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Na, čia daugiausia balų ir atiduosiu. Tikrai nesitikėjau, jog patys galėsime sukurti savąjį gyvūną. 9,0

ĮDOMUMAS Šioje vietoje sunku taip tiesiai įvertinti. Vieniems jis atsibosta per 1valandą, kiti negali atsiplėšti nuo ekrano naktimis. Bet naujovė yra įdomesnė už ankstesnes. 8,0

GRAFIKA Smagi gyvūnų emocijų animacija, išlaikyta bendra teigiama simsu atmosfera. 8,5

GARSAS Išgirsite nemažai naujų, ausiai mielų garsų :). 7.9

VALDYMAS Lygiai toks pat kaip ir visada. 8,0

IŠVADA Papildymas vertas dėmesio ir Maxis šį kartą sugebėjo kažkuo nustebinti ir taip išlepusius „The Sims" žanro gerbėjus. Didelis pliusas jiems už tai.

GALUTINIS 8,7


Sveikas!
Dabar mes būsime dar arčiau
Tavęs :)
Tavo draugai.

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE
mageknight.namco.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI
ŽANRAS veiksmo RPG
KŪRĖJAS InterServ International
LEIDĖJAS Deep Silver
DATA 2006–10–13
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB video, 6,4 GB HDD.

Žaidimo DI kartais labai nervina, o paprastas „hack'n'slash" stilius iš tiesų nepadaro nieko, kuo „Mage Knight" visata galėtų išsiskirti iš kitų. Tiesiog žaidimas siūlo tai, ką mes darėme ir matėme anksčiau, tik su keliais nedideliais pakeitimais. „GameZone"

„Online" reitingų vidurkis: 47%

Fantasy standartai

REZIDENTAS

Daugelio mėgiamas ir nežinia kodėl kūrėjų primirštas „hack'n'slash" žanras praėjusių metų pabaigoje susilaukė, jei neklystu, antrojo naujo žaidimo. „Mage Knight: Apocalypse", kurtas pagal Vakaruose populiarų stalo figūrėlių žaidimą, turėjo išpildyti daugelio viltis bei norus ir „pritempti" šį žanrą iki naujų žaidėjų, leisti jiems per daug nesigilinant ir nesivarginant patirti šio fantasy veiksmo RPG džiaugsmus. Kūrėjams iš dalies tai pavyko, iš dalies jie persistengė padarydami žaidimą per daug standartinį ir paprastą.

Jausmas „kur aš tai mačiau" apima jau žiūrint įvadinį filmuką. Kažkoks nežinomas blogis eilinį kartą grasina sunainkinti pasaulį ir mums, be abejo, tenka jį išgelbėsiančio herojaus vaidmuo. Kiek labiau nei didingos užmačios sudomina pradinis veikėjo pasirinkimas. Jį galime rinktis iš penkių labai skirtingų herojų. Trys yra visiškai įprasti ir daugiau ar mažiau „nuvalkioti": elfas paladinas,



Kamerą galima atitraukti aukštai ir toli, taip pat pritraukti visai arti prie herojaus. Taip kūrėjai bando įsiteikti tiek izometrinių „slašerių" mėgėjams, tiek labiau pripratusiems prie artimesnio MMORPG vaizdo.



dvorfas ginklų meistras ir amazonė karė. Likusieji du kiek įdomesni, nieko panašaus tokiuose žaidimuose neteko matyti. Tai drakonas magas ir vampyrė žudikė. Prisiminęs smagiuosius pasipjaustymus „BloodRayne" žaidimuose, pasirinkau pastarąją. Kiekvienas herojus turi skirtingas savybes ir gali būti keliais būdais auginamas, bet apie tai kiek vėliau.

Sugrįžkime prie istorijos. Nors ji ir nėra kažkuo ypatinga, vis viena tenka skirti šiek tiek dėmesio. Ypač neįdomi ir neaiški ji atrodo pradžioje. Per daug nesigilinant (o žaidimas ir sukuria būtent tokią nuotaiką, kad nesinori į nieką gilintis) galima suprasti, kad reikia surinkti penkis Apokalipsės aspektus ir sustabdyti Žemės griovėjo pranašystes, kuriose sakoma, kad didžiulis drakonas, valdomas galingiausio burtininko, sunaikins visą Žemę tam, kad ji galėtų atgimti iš naujo. Istorija manęs nesudomino, bet patiko pasaulio suskirstymas pagal šiuos penkis minėtuosius aspektus. Kiekvieno jų ieškome skirtingame regione, nepanašiame į jokį kitą. Keliaujame po kalnus, dykumas, snieguotus miškus, net ugnies ir lavos žemes.

Kiekviename regione prie jūsų prisijungs po vieną iš likusių keturių herojų, tad jūsų pajėgos vis didės. Kiekvienas herojus pasiprašo į jūsų komandą — jei nenorite, galite jo nepriimti. Priėmus herojų reikia nustatyti

jo tipą, galima pasirinkti vieną iš trijų. Ši galimybė man visai patiko, galima susiformuoti savo herojų komandą su įvairiomis savybėmis. Pavyzdžiui, vienam parinkti tolimesnę kovą, kitam magišką artimą puolimą, dar kitam — gynybinę magiją ir panašiai. Tai atitinka ir paties valdomą herojų, mat jis turi tris skritingus įgūdžių medžius, kuriais jį galima tobulinti. Pavyzdžiui, vampyrė turi žudikės, vampyrizmo ir mirties burtų įgūdžių medžius. Medžiai tiesūs, be didesnių išsiškojimų, tai yra įprasta, tačiau pats naujų savybių atrakinimas yra kitoks nei kituose tokio žanro žaidimuose.

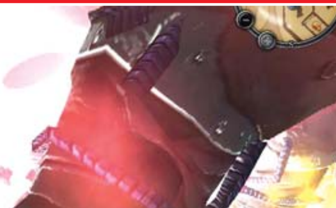
Reikalas tas, kad „Mage Knight: Apocalypse“ visiškai nėra patirties taškų ir herojaus lygių — kertinių daugumos RPG žaidimų elementų. Vietoje to kovojant kyla pavieniai įgūdžiai, kuriuos ir naudojame. O tie įgūdžiai įtakoja ir bendrų veikėjo charakteristikų kilimą. Pavyzdžiui, naudojant artimą kovą ginklais, kyla herojaus jėga ir judrumas. O kylančios statistikos suteikia papildomos galios atitinkamoms atakoms. Patys įgūdžiai kyla juos naudojant ir pasiekę reikiamą jų lygį galime atrakinti kitą. Gebėjimų yra aktyvių ir pasyvių, tiesa, aktyviųjų daugiau.

Visas šis minėtas veikėjų pasiskirstymas ir įgūdžių kilimas yra pakankamai įdomu ir gerai. Tačiau bėda ta, kad žaidžiant iš tiesų nėra didelio skirtumo, kaip kovosite. Priešų visur tiek daug ir jie tokie vienodi, kad visa ši potenciali kovos įvairovė pradingsta monotoniškoje kovoje. Dar blogiau — herojams trūksta balanso ir kai kurios savybės juos padaro labai galingus. Kad ir mano valdyta vampyrė: per visą žaidimą naudojau gal kokius keturis ar penkis skirtingus įgūdžius ir to visiškai užteko. Atrakinti ir bandyti naujus įgūdžius verta labiau iš smalsumo, o ne iš poreikio žaidžiant. Kūrėjai, norėdami pateikti daugumai prieinamą žaidimą, jį labai palengvino, dėl to žaidimas praranda daug žavesio. Daug ką pasako ir dažnai išdėlioti išsaugojimo taškai, kur po mirties ir nieko nepraradęs atgimsta herojus. Viena vertus, tai labai patogu: nereikia nervintis dėl prarastų daiktų ar pinigų, kita vertus, tai dar labiau padidina monotoniją. Miršti, atgimsti, bėgi kovoti, vėl miršti, vėl atgimsti.

Dėl daiktų vėl panaši situacija. Jų yra per daug ir jie labai vienodi. Kiekvienas sutiktas priešas kažką išmeta ir pradžioje tai labai įdomu bei naudinga, tačiau ilgainiui nusibosta, nes labai retai pasitaiko išties vertingų daiktų. Vertingų ne piniginė prasme, nes kažkodėl net paprasti daiktai superkami brangiai, bet statistine prasme. Taip išeina, kad supirkinėtojams parduodame daugybę vidutiniškų daiktų, už juos gauname daug pinigų ir galime labai greitai nusipirkti galingiausius ginklus.

Į žaidimo pabaigą, ypač keliaujant su visų galimų herojų grupe, dažnai susiduriame su būriais priešų, o kovojant tenka matyti štai tokius gražius vaizdus.





Herojaus inventorius labai nedidukas, tad teks dažnai lakstyti jų pardavinėti ir iškrauti į savo skrynią. Teigiama galimybė į visus ginklus ir šarvus dėti magiškus akmenis, suteikiančius puolimo ir gynybinių savybių. Jų nusipirkti negalima, tad bent šioks toks įdomumas. Taip pat žaidimą pajvairina ir galimybė gamintis savo burtus. Reikia prisirinkti arba nusipirkti įvairių gėlelių ir išmokti receptus. Tai užima daug laiko, bet kažkam turėtų patikti.

Kalbant apie „Mage Knight: Apocalypse“ apskritai, reiktų pasakyti, kad kūrėjai nelabai pataikė. Daug tikėjęsi Vakarų žaidėjai jį suskubo išdėti į šuns dienas (matome iš bendro vidurkio), matyt, dėl to, kad nepateisino populiaraus stalo žaidimo vilčių. Iš dalies aš sutikčiau, nes žaidimui tikrai trūksta iššūkio, užsidegimo ir varomosios jėgos. Tačiau yra ir nemažai įdomių savybių, galimybė išbandyti netipiškus herojus. Jeigu tik neužgoš monotonija, šį žaidimą visai galima žaisti. Juk nieko panašaus iš naujų darbų ir neturime.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Eilinė pasaulio gelbėjimo istorija, tačiau yra keletas įdomesnių netipiškų herojų. **8,2**

ĮDOMUMAS Iš vienos pusės žaidimas per daug monotoniškas ir lengvas, tačiau turi ir išskirtinių savybių, kurios gali sužavėti. **7,3**

GRAFIKA Vietomis gražu ir įspūdinga, kameros lankstumas dažnai yra ir palaima, ir „peilis“. **8,4**

GARSAS Tragiškiausia žaidimo dalis. Muzika, kai retais atvejais suskamba, yra įprastos fantasy orkestruotės, tačiau veikėjų įgarsinimas vienas baisiausių, kiek apskritai teko girdėti žaidimuose. **6,0**

VALDYMAS Irgi „peilis“. Bandymas įtikti visiems ir paruoštos kelios schemos maišosi tarpusavyje; sudėtinga rasti sau patogų. **6,5**

IŠVADA Jei „hack'n'slash“ žanras būtų bent kiek aktyvesnis naujais žaidimais (Jei šis žanras bent kiek aktyviau pasiūlytų naujų žaidimų), į šį, įtariu, net nebūčiau žiūrėjęs. Tačiau kai yra tokia balta tuštuma, sudomina bet koks šiek tiek išskirtinis darbas. Todėl ir įvertinimas „iš bėdos“.

GALUTINIS 6,8

Žaidimo sąsaja pakankamai patogi. Su funkciniais klavišais galima susieti burtus arba juos įjungti paspaudus ant ikonos ekrane. Taip pat patogiai ir greitai galima įsijungti visus pagridinius elementus: įgūdžių medį, receptų knygą, kvestų sąrašą, nustatymus.





Kurį laiką galima susidomėti bandant surinkti šarvų rinkinius. Bet čia vėl persistengta. Daugybė įvairiausių rinkinių, tačiau realiai yra vos keletas skirtingų tipų šarvų su keliomis skirtingomis spalvomis. Rimtesnės statistinės naudos rinkiniai taip pat nesuteikia.





Testas

Logitech VX Revolution



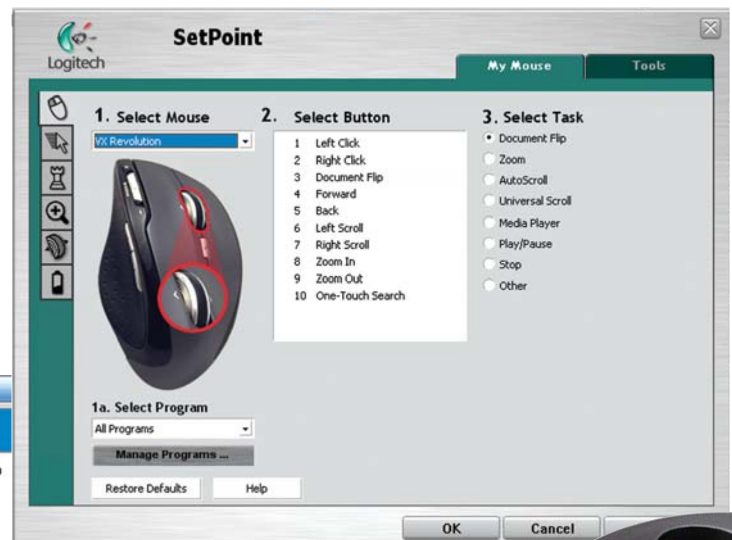
NESENIAI RAŠĖME APIE NAUJĄ LOGITECH „REVOLIUCINĘ“ PELĘ „MX REVOLUTION“. DABAR TURĖJOME PROGOS ARTIMIAU SUSIPAŽINTI SU JOS „JAUNESNE SESUTE“ „VX REVOLUTION“. TAD IŠSAMŪS ĮSPŪDŽIAI APIE ŠĮ KOMPAKTIŠKĄ IR PATOGŲ DAIKTĄ.

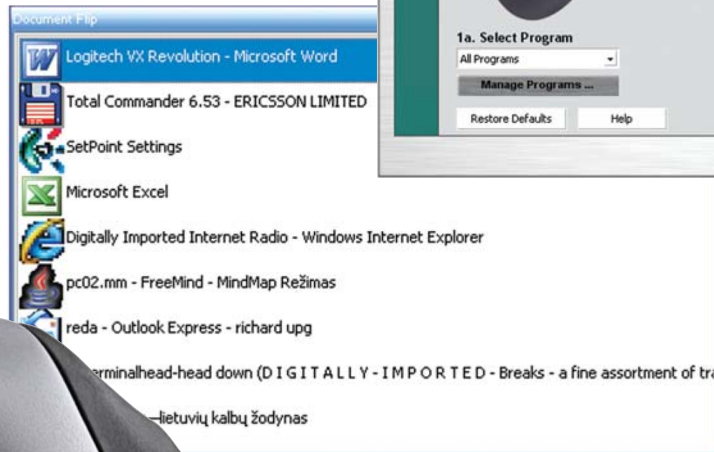
IŠORĖ. Reikėtų pradėti nuo išorės ir dydžio. Iš pirmo žvilgsnio atrodo, kad „VX Revolution“ bus per maža ir nelabai patogi pelė. Tačiau taip nėra — dėl didesnio nei įprasta savo išlenktumo ji labai gerai priglunda prie rankos ir patogiai stumdoma. Didžioji paviršiaus dalis padengta „metaliniu“ plastiku, viena briauna papuošta juodu glotniu plastiku, o šonai padengti minkšta guma, kuri neleidžia nuslysti rankai. Specialus išlenkimas nykščiui yra labai patogus.

MYGTUKAI. Kaip jau įprasta daugeliui naujesnių pelių, pagrindiniai paspaudimo klavišai yra sulieti su korpusu. Šone, prie nykščio, yra judėjimui interneto puslapiais ar šiaip dokumentuose, pavyzdžiui, „ekselio“ lapuose, skirti mygtukai. Pelės kampe yra pritraukimo (zoom) slankiklis, kuris, tiesą pasakius, pasirodė nelabai patogus, jo nenaudojau. Šalia ratuko yra specialus mygtukas paieškai, kurį paspaudus įsijungia vienas iš jūsų nurodytų populiariausių internetinės paieškos variklių.

Daugiausia pakeitimų sulaukė, be abejonės, reklamuotasis ratukas. Jo greitojo prasukimo funkcija, kai paleidus suktis ratuką jis laisvai sukasi tol, kol sustabdysite, yra neįtikėtinai patogi, net dirbant su įprastais dokumentais ir žiūrint interneto puslapius, ką jau kalbėti apie stambesnius dokumentus. Ratuką labai lengva paleisti ir taip pat lengva palietus sustabdyti. Belieka tik spėti sekti paskui lekiantį vaizdą ekrane ir laiku sustabdyti. Baisiai patogu ir labai greitai priprantama: prisėdus prie kitos pelės jau atsiranda refleksas ir nustembi, kodėl vieną kartą suktelėjus mygtuką vaizdas nejuda toliau :). Tiesa, gamintojai paliko ir galimybę išjungti šią funkciją — pelės apačioje yra „Microgear“ jungiklis, kurį išjungus pelės ratukas sukasi kaip įprasta. Ratukui priskirta dar pora funkcijų: įprastas šoninis slankiojimas bei nedažnai sutinkamas programų perjungimas. Spustelėjus ratuką atsiranda nedidelis meniu, kuriame parodyta visos jūsų įjungtos programos; tiesiog pasirenkate reikiamą. Man patogiau ir greičiau naudoti senąją Alt+Tab funkciją, bet pripratus, ko gero, būtų patogu ir taip.

NUSTATYMAI. Speciali „Logitech“ programinė įranga „SetPoint“ leidžia labai įvairiai nusistatyti „VX Revolution“ parametrus. Kiekvienam iš minėtųjų mygtukų galima nustatyti kitokią funkciją. Taip pat galima reguliuoti pelės greitį, akseleraciją. Pelė gali aptikti žaidimus ir taikyti specialius nustatymus. Galima nusistatyti įvairias funkcijas specialiai „Windows“ ar „Ofiso“ programoms. Jei nenorite, su šiais nustatymais žaisti nebūtina, nes pelė pagrindines funkcijas „pasigauna“ pati.









VIDUS. Per daug į techninius pelės parametrus gilintis nenorėčiau. Pakaks pasakyti tiek, kad pelė yra lazerinė, dėl to ji daug jautresnė ir efektyvesnė. Taip pat labai svarbu ir patogu, kad ji yra belaidė ir veikia „Bluetooth“ jungtimi. Į kompiuterį statomas nedidukas USB „Bluetooth“ priėmiklis, kuris, kai nenaudojamas, įstatomas į pačią pelę. Tai labai patogu, ypač turint nešiojamą kompiuterį ir dažnai jį nešantis su savimi. „VX Revolution“ naudoja įprastą AA bateriją, kurios užtenka maždaug 100 darbo dienų.

IŠVADA. Turintiems nešiojamus kompiuterius — labai rekomenduojamas daikčiukas, tikrai pateisinantis savo revoliucinį vardą. Vietoje „MX Revolution“ šios pelės rekomenduoti negalima, mat ir jos kaina nedaug mažesnė nei „didesnės sesers“. Čia tiktų nebent tiems, kurių smulkesnės rankos. Reikia pabandyti ir žiūrėti, kas patogiau.



Rezidentas

Turiningi gandai apie
GeForce 8600 ir 8300



Iš šaltinių Kinijos techninę įrangą gaminančiose kompanijose jau sklinda šiokia tokia informacija apie būsimus „nVidia“ vaizdo procesorius G83 ir G86.

Pirmasis pasirodyti rinkoje turėtų „GeForce 8600“, kuris turės Ultra ir GT modifikacijas. Ultra priesagėlė pakeis su G88 naudotą GTX žymėjimą. Abi G86 versijos bus gaminamos naudojant 80nm technologinį procesą.

G86 Ultra versija palaikys 64 „stream“ procesorius bei dirbs 500 MHz dažniu. Vaizdo atmintis dirbs 1400 MHz sparta. Lustą su atmintimi sies 256 bitų magistralė, o pačios atminties turėtų būti 256+512 MB. Numatoma plokštės kaina JAV rinkoje — apie 200 dolerių.

„GeForce 8600 GT“ plokštės palaikys 48 „stream“ procesorius, vaizdo lustai jose dirbs 350 MHz taktiniu dažniu. 128 arba 256 MB vaizdo atminties darbuosis 1200 MHz sparta, o su procesoriumi bendraus 256 bitų magistrale. Ganduose minima kaina JAV rinkoje — 150 dolerių. Jei ji tokia ir bus, „GeForce 8600 GT“ gali tapti vienu padoresnių „DirectX 10“ palaikančių pasirinkimų pirkėjams.

„GeForce 8600“ vaizdo plokštės turėtų pakeisti dabartines 7900GT/GS ir 7600. Jų pasirodymas planuojamas vasario–kovo mėnesiais.

Tuo tarpu vasarą turėtume sulaukti ir „GeForce 8300“. Čia taip pat bus siūlomos kelios versijos. Spartesnė, „GeForce 8300 GT“, turės 32 stream procesorius. Lustas dirbs 500 MHz, atmintis — 1200 MHz dažniu. Vaizdo procesorių su 128 arba 256 MB atminties jungs 128 bitų pločio magistralė. Numatoma kaina JAV rinkoje — apie 90 dolerių.

Lėčiausia naujos kartos vaizdo plokšte turėtų tapti „GeForce 8300 GS“, turėsianti jau tik 24 „stream“ procesorius. Darbinis GPU dažnis 500 MHz, atminties — 1000 MHz. Vaizdo atminties kiekis galės būti 128 arba 256 MB, magistralės plotis — 128 bitai. Numatoma kaina jankių rinkoje — apie 70 dolerių.

Verta atkreipti dėmesį, kad ši informacija nėra oficiali ir pasirodžius pačioms minimoms vaizdo plokštėms kai kurie parametrai gali paaiškėti esantys ne tokie, kaip minima.

Softpedia News (http://news.softpedia.com), Games.lt

Aiškėja naujos AMD
procesorių kartos vaizdas

Tinklapiui „DailyTech“ pavyko gauti stambių kompanijų susirašinėjimo su AMD nuotrupas, iš kurių galima susidaryti šiokį tokį vaizdą apie būsimus naujos kartos procesorius. Informacija tikrai ne absoliutaus patikimumo, bet įsiklausyti gal ir verta — juk ji gali būti ir teisinga.

Tarnybinėms stotims skirto AMD keturių branduolių procesoriaus „Barcelona“ atitikmuo staliniams kompiuteriams vadinamas „Agena“ vardu. Jis turėtų būti gaminamas naudojant 65nm technologinį procesą. Numatomi darbiniai dažniai pasirodymo rinkoje metu — 2,7–2,9 GHz. „Agena“ turės 2 MB antrojo lygmens bei 2 MB trečiojo lygmens spartinančios atminties (cache). Iš bendrovių susirašinėjimo matyti, jog tai veikiausiai bus 125 W naudosiantis procesorius. „Agena“ turi pasirodyti trečiąjį šių metų ketvirtį.

Kitas naujos kartos AMD procesorius „Kuma“ turės du branduolius ir pasirodymo rinkoje metu dirbs 2–2,9 GHz dažniu. „Kuma“ turės 1 MB antrojo ir 2 MB trečiojo lygmens spartinančios atminties. Turėtų pasirodyti 89 ir 65 W naudojančios procesoriaus versijos bei jų „Energy Efficient“ serijos modeliai, naudosiantys 35W.

„Rana“ turėtų pakeisti dabartinius „Sempron“ procesorius. Šis dviejų branduolių lustas startuos su 2,1–2,3 GHz dažniais bei turės 1 MB antrojo lygmens spartinančios atminties, o trečiojo jos lygio neturės iš viso. Procesorius naudos 65W energijos. „Rana“ turi pasirodyti tuo pat metu, kaip ir „Energy Efficient Kuma“ modeliai — paskutinį metų ketvirtyje.



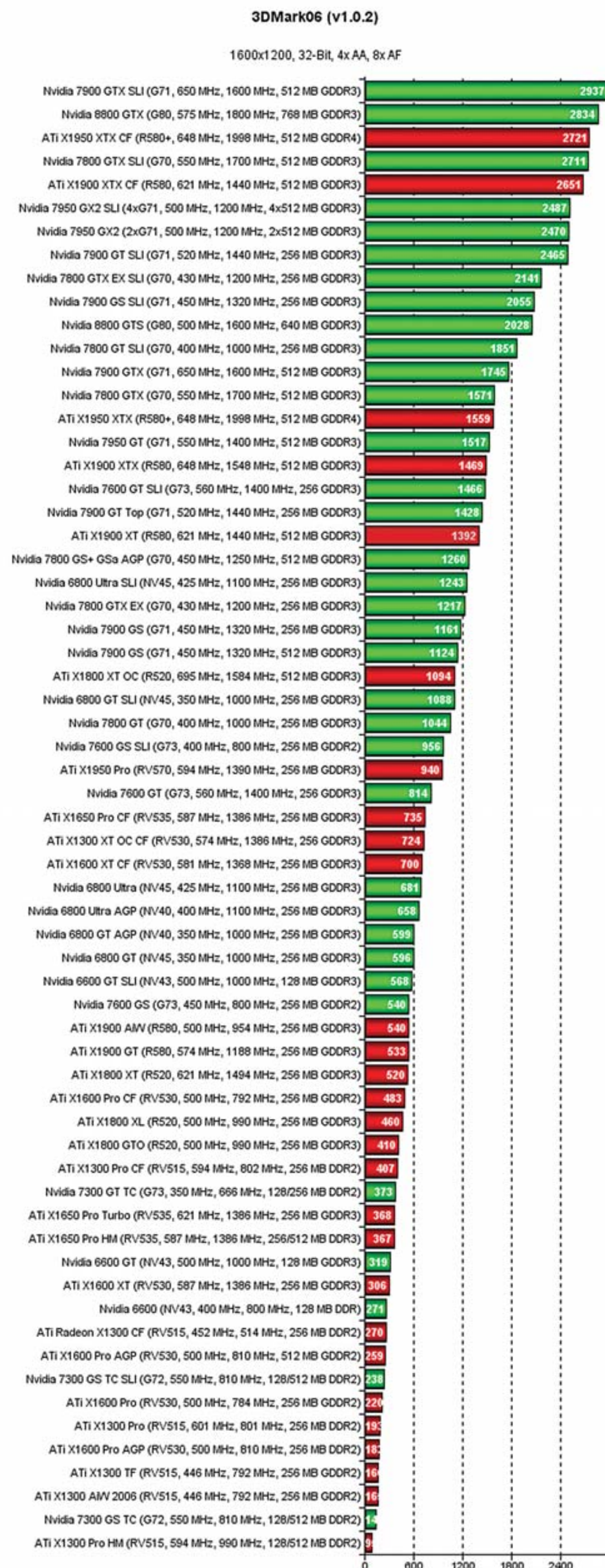
Visi šie procesoriai priskiriami „Stars“ kodiniu vardu pavadintai šeimai ir turėtų būti skirti AM2+ lizdui. Atnaujinus BIOS juos bus galima jungti ir į dabartinius AM2 lizdus, tačiau tokiu atveju „Stars“ procesorių darbas vyks „HyperTransport 1.0“ lygiu — bus kiek lėtesnis, nei galėtų būti.

AMD planuose šmėžuoja ir „Agena FX“ pavadintas lustas. Vienintelis dabar matomas skirtumas tarp jo ir paprastos „Agena“ versijos yra tai, kad „Agena FX“ bus skirtas „Socket 1207+“ lizdui.

DailyTech (www.dailytech.com), Games.lt

Vaizdo plokščių
palyginimas

DAŽNAI PRAŠOTE PALYGINTI VIENĄ VAIZDO PLOKŠTĘ SU KITA. KAD BŪTŲ AIŠKIAU ORIENTUOTIS, PATEIKSIME GLAUSTUS DAUGUMOS NAUJAUSIŲ PLOKŠČIŲ TESTŲ REZULTATUS. ŠĮ KARTĄ – 3DMARK 06 TESTAS SU AUKŠČIAUSIAIS ĮMANOMAIS NUSTATYMŲ PARAMETRAIS. SKIRTUMAI TARP SILPNŲ IR GALINGESNIŲ PLOKŠČIŲ AKIVAIZDŪS.



Pagrindinė programa internetui

keletas įdomių faktų apie naršykles

TAIP JAU SUSIKLOSTĖ, KAD VISI MES TURIME NE TIK SAVO NUOMONĘ, TAČIAU IR GALIMYBĘ IŠSAKYTI JĄ, TUO KAŽKĄ PASIEKTI. TODĖL NEVERTA STEBĖTIS, KAD ĮRANKIŲ NARŠYMUI PASAULINIAME INTERNETO TINKLE YRA LABAI DAUG, IR JŲ SKAIČIUS KASDIEN DIDĖJA. APŽVELGIANT JAS, BŪTINA PAMINĖTI VIENĄ MOMENTĄ: JŲ NE TIK YRA DAUG, YRA KELETAS ŠEIMŲ, BEVEIK KIEKVIENA TURI PO KELIS ATSTOVUS...



Tai tik ketvirtadalis visų pasaulyje egzistuojančių interneto naršyklių. O jeigu iš ikonų sugebėsite atspėti bent pusę, galite vadinti save eruditu.



Tačiau iš tiesų yra keletas stambių naršyklių šeimų, o visos likusios yra jų išvestinės variacijos.

Parametrų, pagal kuriuos yra vertinamos naršyklės, daug, o kuo daugiau palyginimo objektų atsiranda, tuo daugiau atsiranda ir parametrų. Todėl prieš išsirenkant naršyklę arba keičiant esamą į turinčią daugiau pliusiukų, pagalvokite, ar svarbūs jums yra tie pliusiukai. Tiesa, mes visiškai nesirengiame primesti jums kažkokio pasirinkimo, tiesiog norime pasiūlyti susipažinti su kai kuriais ne visiems žinomais ir nelabai akivaizdžiais faktais, susietais su naršyklėmis. Pradedame. O iš pradžių, kaip žinia, buvo žodis. Ir jeigu kalbėsime apie internetą, tai ne tiesiog žodis, o visa kalba... Programavimo, žinoma.

ISTORIJA

1986

✓ Priimtas ISO–8879 standartas, gavęs pavadinimą SGML (Standard Generalized Markup Language). Būtent jo pagrindu buvo sukurtas HTML.

1986

✓ CERN (Europos dalelių fizikos institutas) sukuria HTML 1.0 WWW projekto rėmuose, projekto vadovas — Tim Berners–Lee. Standartas greitai pasiekia 1.2 versiją.
✓ CERN sukuria pirmąją naršyklę WWW, tekstinę, nemokamą, WWW projekto rėmuose.

1993

✓ NCSA (JAV Nacionalinis super kompiuterinių programų centras) sukuria pirmąją grafinę naršyklę Mosaic, taip pat nemokamą. Projekto vadovas — Mark Andrisen. Nustatomas programos populiarumo rekordas: per metus — 2 milijonai įdiegtų kopijų.

1994

✓ Sukurtas W3C (World–Wide–Web Consortium), tapęs Interneto standartizatoriumi ir paveldėjęs šią pareigą iš CERN. Prasideda HTML 2.0 patvirtinimas ir HTML 3.0 kūrimas.
✓ Mosaic kūrėjų grupė palieka NCSA bei įkuria Netscape Communications. Metų pabaigoje sukuriama naršyklė Netscape 1.0, mokama.
✓ Parašoma pirmoji Opera versija, tačiau oficialiai ji išleista nebuvo.

1995

✓ Patvirtintas HTML 2.0 standartas.
✓ Sukurta Microsoft Internet Explorer 1.0, metų pabaigoje išleidžiama 2.0 versija, abi sukurtos Mosaic naršyklės pagrindu.

1997

✓ Patvirtintas HTML 3.02 ir sukurtas CSS 1.0 standartas.
✓ Sukurti JavaScript 1.2 (Netscape) ir Jscript 2.0 (IE), metų pabaigoje — 3.0.
✓ Išleista IE 4.0 naršyklė. „Naršyklių karo" pradžia.

1999

✓ Papildytas CSS 1 standartas.
✓ Išleista IE 5.0 naršyklė, pirmą kartą palaikiusi didžiąją W3C standartų dalį.
✓ Netscape Communications sukuria Gecko branduolį, kurio pagrindu prasideda naujos naršyklės versijos kūrimas.
✓ Gecko branduolio kūrėjų grupė pradeda savos naršyklės kūrimą — Mozilla.

2000

✓ XML pagrindu sukurtas ir patvirtintas naujas standartas — XHTML 1.0.
✓ „Naršyklių karas" faktiškai pasibaigia, IE užima apie 80 proc. interneto tinklo dalies.

2001

✓ Patvirtintas XHTML 1.1.
✓ Pasirodė IE 6.0.
✓ Pasirodė Opera 5.0 — pirmoji sąlyginai nemokama (su reklama) versija.

2004

✓ Pasirodė FireFox 1.0 — nemokama naršyklė, nustačiusi programų populiarumo rekordą: 100 milijonų atsiuntimų per metus.
✓ Maksimalaus IE populiarumo metai — apie 95 proc. vartotojų tinkle naršo naudodamiesi šia programa.
✓ Pasirodė Maxthon 1.0.
✓ Kai kurių analitikų manymu, prasideda nauja naršyklių konkurencijos epocha.

2006

✓ Patvirtintas CSS 2.1 standartas.
✓ Sukurti JavaScript 1.7 (Gecko) ir Jscript.NET (IE).
✓ Pasirodė IE 7.0.
✓ Pasirodė Opera 9.0, parašomas naujas branduolys, kuris gavo Merlin pavadinimą.

KELETAS KOMENTARŲ IR PAPILDYMŲ.

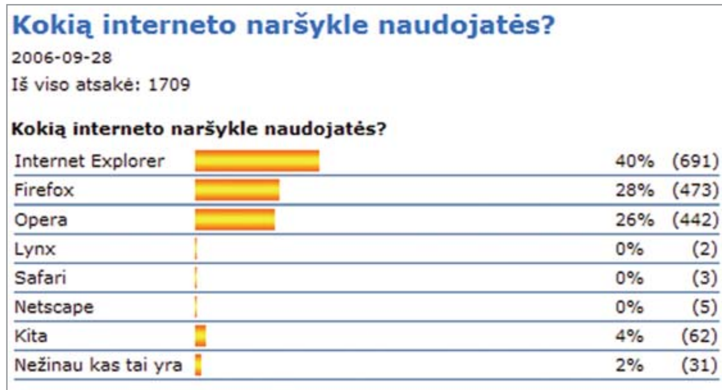
● „Naršyklių karo" pabaigos metai labai sąlyginiai, kadangi kiekvienas turi savo nuomonę. Daugelis mano, kad karas pasibaigė 1999–aisiais, kai IE įveikė 50 proc. atžymą, kiti mano, kad jis tęsiasi iki šiol: „Netscape idėja gyvuoja ir nugali!" — čia turima omeny, kad ir Mozilla, ir FireFox savo „genealogiją" pradėjo nuo Netscape.nemažai įdomių ir intriguojančių momentų. Pavyzdžiui, korporacija Netscape nustatė „naujų" kompanijų akcijų kainos kilimo rekordą — per vieną dieną kaina pasiekė 58,25 dolerius, o tai daugiau nei dvigubai viršijo maksimalias prognozes. O pirmasis kompiuterio „nulaužimas" per internetą įvyko 1992–aisiais metais, vos po metų nuo projekto starto. Įdomu, kad nauja „naršyklių karo" banga prasidėjo būtent tada, kai, atrodė, aistros jau nurimo, paaiškėjo akivaizdus lyderis. Įdomiausia, kad šiuo metu didžiausia konkurencija vyksta tarp nemokamų programų.

Naršyklių ir HTML istorijoje yra nemažai įdomių ir intriguojančių momentų. Pavyzdžiui, korporacija Netscape nustatė „naujų" kompanijų akcijų kainos kilimo rekordą — per vieną dieną kaina pasiekė 58,25 dolerius, o tai daugiau nei dvigubai viršijo maksimalias prognozes. O pirmasis kompiuterio „nulaužimas" per internetą įvyko 1992–aisiais metais, vos po metų nuo projekto starto. Įdomu, kad nauja „naršyklių karo" banga prasidėjo būtent tada, kai, atrodė, aistros jau nurimo, paaiškėjo akivaizdus lyderis. Įdomiausia, kad šiuo metu didžiausia konkurencija vyksta tarp nemokamų programų.

NARŠYKLIŲ POPULIARUMAS

Egzistuoja daugybė apžvalgų, skirtų įvairių naršyklių populiarumui įvertinti. Tačiau problema ta, kad populiarumo

vertinimui naudojama atskirų svetainių, svetainių grupių arba skaitiklių sistemų statistinė medžiaga. Ir, kaip žinoma, „melas būna paprastas, įžūlus ir statistika“. Bet kurios atskirai paimtos svetainės rezultatai parodo naršyklių pasiskirstymą tik tai žmonių grupei, kurie aplanko šią svetainę, o jos kūrėjų tikinimai tuo, kad jų paslaugomis naudojasi visos interneto vartotojų kategorijos — tai visada perdėtas pareiškimas.



Kokią interneto naršykle naudojatės?

2006-09-28

Iš viso atsakė: 1709

Kokią interneto naršykle naudojatės?

Internet Explorer	40%	(691)
Firefox	28%	(473)
Opera	26%	(442)
Lynx	0%	(2)
Safari	0%	(3)
Netscape	0%	(5)
Kita	4%	(62)
Nežinau kas tai yra	2%	(31)

Games.lt svetainėje surengtoje apklausoje apie naudojamas naršykles, IE nėra vienvaldis lyderis.

KELI ŽODŽIAI APIE SAUGUMĄ

Apie naršyklių saugumą yra prasmės kalbėti tik Windows platformos rėmuose, kadangi Linux ir Mac OS turi virusų žymiai mažiau. KHTML branduolys iš karto atkrenta. Apžvelkime tris likusius pagal tokius rodiklius: operacinės sistemos pažeidimo per naršyklę atvejus ir naršyklėje aptiktų „skylių“ kiekį.

Aptiktų „skylių“ kiekis nėra absoliutus rodiklis: jeigu nerado, tai nereiškia, kad jų nėra, galimas dalykas, kad blogai ieškota. Todėl milžiniškas skirtumas taip IE bei Opera pasako ne tik apie didesnį pastarosios saugumą, bet ir apie tai, kad joje mažiau ieškoma. FireFox situacija dar sudėtingesnė — po to, kai ši naršyklė išpopuliarėjo ir apsiginklavo šūkiu „Pati saugiausia“, daugelis puolė joje ieškoti „skylių“ ir, aišku, rado. Kadangi visa tai įvyko per trumpą laiką, aptiktų „skylių“ kiekis per mėnesį tuoj pat padarė FireFox lyderiu tarp pažeidžiamų naršyklių, apie tai buvo daug kalbama visame internete.

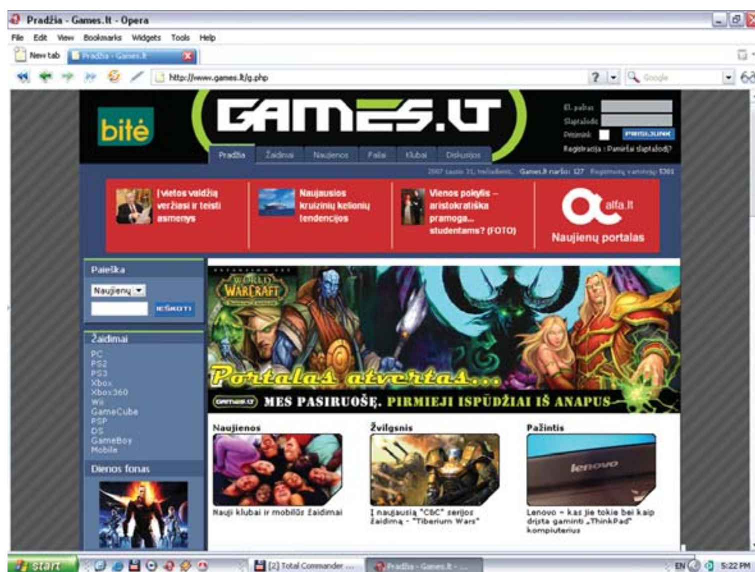
DARBO GREITIS IR VARTOTOJO SĄSAJA

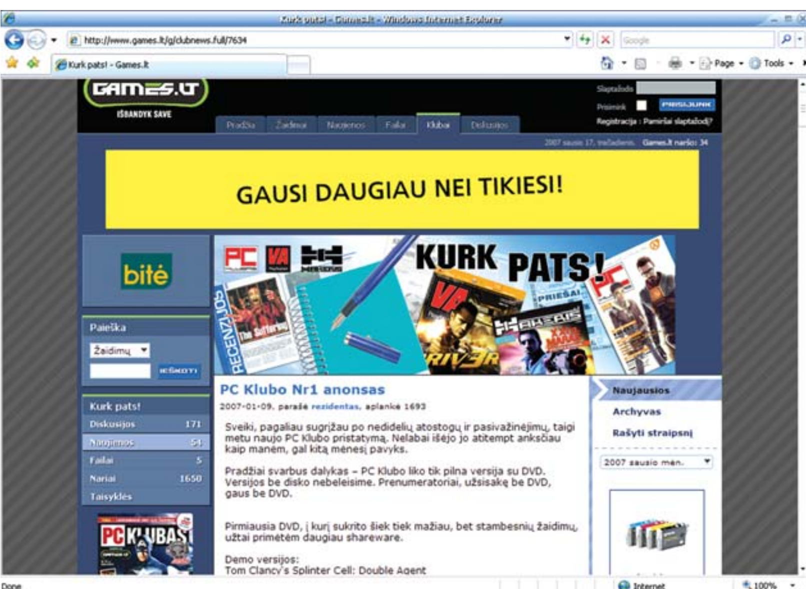
Greičiausia Windows naršyklė — Opera; antroji vieta — FireFox, trečia ir ketvirta — atitinkamai Maxthon ir IE. Skirtumas tarp antros, trečios ir ketvirtos vietų visai nežymus, o štai Opera išsiveržia toli į priekį.

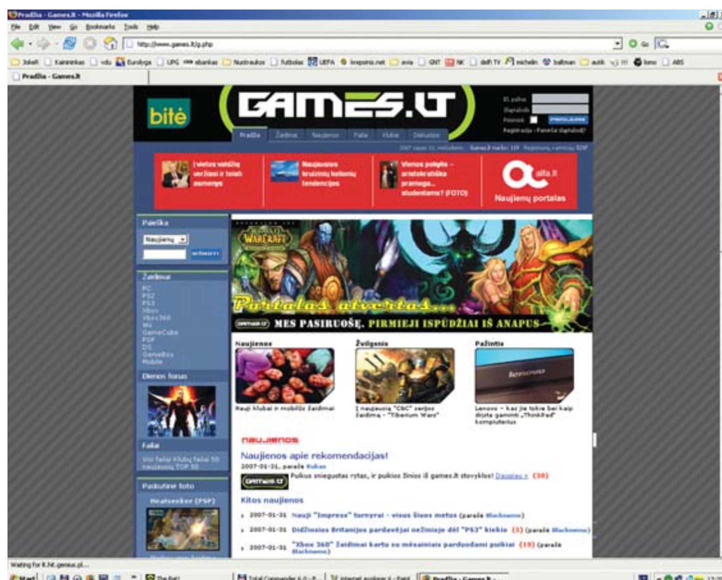
Kalbant apie vartotojo sąsają, Iki IE 7.0 pasirodymo situacija buvo beveik vienareikšmė: Opera ir FireFox nuolat kurdavo naujus vartotojo sąsajos patobulinimus ir tuoj pat įdiegdavo geras konkurentų idėjas, tai padarydavo jas lygiomis vartotojų atžvilgiu. Nauja IE versija vienu šūviu įkūnijo daugelį gerų šių dviejų naršyklių idėjų, tad dabar skirtumų beliko kur kas mažiau.

Pabandykime įvertinti, kokiais pranašumais pasižymi neįdiegtos į OS naršyklės palyginus su įdiegtomis.

- Jeigu turite kelis PC (ir įvairius mobilius įrenginius), su kuriais naudojatės internetu, geru pasirinkimu jums gali tapti Opera — ši naršyklė palaiko didžiausią OS skaičių, net ir mobiliųjų.
- Jeigu mėgstate konstruktorius, FireFox pasiūlys jums daug galimybių. Nors visos naršyklės jau palaiko išplėtimus (arba „plugin‘us“), iki FireFox kiekio ir kokybės joms dar toli. Išplėtimai „Lapei“ rašomi paprasčiau nei kitoms naršyklėms, turi daugiau galimybių.
- Jeigu jums patinka kombainai „viskas viename“ — išbandykite SeaMonkey arba FireFox su daugeliu išplėtimų bei Thunderbird kaip pašto klientą. Kita vertus, „gimtieji“ kombainai veikia greičiau ir kokybiškiau, tačiau juose galite nesurasti jums reikalingos informacijos.







Jeigu jus tenkina OS įdiegta naršyklė, vargu ar labai džiaugsitės ją pakeitę. Greičiausiai būsite nepatenkinti tuo, kad naujoje kažkas neįprastoje vietoje, arba tiesiog nepajusite skirtumo. Patarti pakeisti naršyklę galime tik tiems, kurie naudojasi IE 6.0, tiems, kuriems neteisingai vaizduojamos jų lankomos svetainės, arba jau teko patirti OS „krachą“ dėl naršyklės.

Štai tokia trumpa interneto naršyklių apžvalga. Kitame numeryje – šiek tiek detaliau apie naująją Internet Explorer 7.

SĄSAJŲ SKIRTUMAI

Puikiai naršyklių vienodėjimą ir geriausių savybių „skolinimąsi“ vienai iš kitos galima matyti tiesiog užmetus žvilgsnį į ekrano paveikslėlius. Jau beveik galima žaisti žaidimą „rask dešimt skirtumų“ :).

NARŠYKLĖ	APTIKTA SILPNŲJŲ VIETŲ: Vieno saugumo centro duomenimis	Kito saugumo centro duomenimis
MS IE 6.0	91	106
MS IE 7.0	5	3
Opera 8	4	15
Opera 9	6	2
FireFox 1.x	2	36
FireFox 2.x	2	0

Virtua Fighter 5

Nesiseka „Sony“ kompanijai su ekskliuzyvais savo naujai PS3 konsolei. Vienas po kito kūrėjai skelbia apie savo interesų sferos plėtrą bei iš anksto tik PS3 skirto žaidimo išleidimą dar ir „Xbox 360“ versijoje.

Taip kompanija „Sega“ oficialiai paskelbė apie tai, kad muštynės „Virtua Fighter 5“, kurios labai ilgą laiką buvo laikomos PS3 ekskliuzyvu, pasirodys ir konkurento konsolėje. „Virtua Fighter 5“ — žaidimas, kuris turėjo „pastatyti į vietą” „Dead or Alive 4“ parodydamas, kas yra tikrosios muštynės. O dabar taip išėjo, kad „Xbox 360“ konsolėje bus du muštynių žaidimai, ir vienas iš jų, DOA4, vargu ar kada nors pasirodys PS3 platformoje. Panašu, kad „Sony“ nebeturi kozirio ir šiame žanre.

„Virtua Fighter 5“ pasiūlys 17 kovotojų pasirinkimą, bus ir žinomų frančizės gerbėjams veikėjų, ir naujų asmenybių: El Blaze ir Eileen. Pirmasis — meksikiečių kovotojas, kuris specializuojasi kovodamas stiliumi „Lucha Libre”. Šio kovotojo stiliaus ypatumai — gražūs akrobatiniai judesiai, kombinacijos, varžovo išstūmimas už ringo ribų. Kinietė Eileen yra „Monkey Kung–Fu“ stiliaus specialistė, kurio išmoko iš savo senelio, šio senovinio kovos meno meistro.

Naujojo žaidimo mūšio sistema bus perkurta, kovotojai įgis naujų judesių, pavyzdžiui, „Offensive Move” — manevrą, leidžiantį greitai atsistoti varžovui iš šono, o tai atveria naujus horizontus tolimesnei įvykių eigai: smūgis, serija, užgrobimas, metimas — spręsti jums.

Beje, „Virtua Fighter 5“ PS3 konsolėje pasirodys vasario 20 dieną Šiaures Amerikoje ir kovo mėnesį Europoje. „Xbox 360“ versija bus prieinama kiek vėliau, šių metų vasarą.







Mobile Ops: The One Year War

Kompanija „NAMCO BANDAI Games America“ anonsavo pirmojo asmens šaudyklę „Mobile Ops: The One Year War“ ekskliuzyvinėje „Xbox 360“ versijoje. Žaidimo pasirodymas numatomas 2007–aisiais metais.

Kūrėjai žada mums puikią HDTV gebos grafiką, platų milžiniškų karinių robotų pasirinkimą ir įtemptą „multiplayer“ režimą „Xbox Live“ tinkle. Siužetas suksis apie karą tolimoje planetoje dėl kolonistų nepriklausomybės. Kovoti jums teks ne su „svetimais“ ir kitais ateiviais iš kosmoso, o su ginkluotomis Žemės Federacijos pajėgomis.

„Žaidėjų lauks kinematografiniai vaizdai iš robotų kabinų, kiekvienas bus kuriamas labai kruopščiai ir detalizuotai. Mes manome, kad „Mobile Ops“ taps vienu įspūdingiausių šių metų veiksmo žaidimų, pasiūlys žaidėjams sudalyvauti futuristiniame kare, kuris atrodys dar tikroviškesnis dėl „Xbox 360“ skaičiavimo galios, — teigia „NAMCO BANDAI Games America“ finansinis direktorius Yoshi Niki. — Desperatiški mūšiai vyks ir atvirose erdvėse, ir miesto lokacijose. Žaidėjas galės pasipriešinti pranašesnėms priešo pajėgoms kaip paprastas kareivis su ginklu rankose, žinoma, pasinaudojant aukštomis karinių robotų technologijomis“.

Earth Defense Force 2017

PS3

Kompanija „D3 Publisher of America“ oficialiai anonsavo trečiojo asmens šaudyklę „Earth Defense Force 2017“, žinomą kaip EDF X. Šiame žaidime galėsite naudotis plačiu ginklų arsenalu, valdyti karinę techniką ir pasitikti protingus partnerius, kurie padės jums susidoroti su užpuolikų miniomis. O priešai pradžiugins savo įvairove: bus milžiniškų vorų ir skruzdėlių, robotų ir kitų monstrų, kurių aukštis prilygs dangoraižiui.

Milžiniškas ginklų arsenalas nėra standartinis teiginys — kūrėjai žada daugiau kaip 150 bazinių ginklų modifikacijų; išvysime automatų, šautuvų, granatsvaidžių, liepsnosvaidžių... Užuot besistengę išmokyti savo DI valdomus partnerius, galėsite pasikviesti savo draugus ir sužaisti žaidimą bendradarbiavimo režimu.

Dar vienas skiriamasis žaidimo bruožas — aukštas aplinkų interaktyvumas: pastatai ir tiltai gali būti lengvai sugriauti ir priešo, ir žaidėjo pastangomis; galima išsaugoti savo pasaulį nuo sunaikinimo arba atsitiktinai padėti užpuolikams įgyvendinti jų piktuosius planus. Iš viso žaidime bus daugiau kaip 50 lygių.

„Earth Defense Force 2017“ „Xbox 360“ konsolėje pasirodys šių metų kovo mėnesį.



Burnout 5

PS3

Kompanija „Electronic Arts“ oficialiai anonsavo penktą arkadinės lenktynių frančizės „Burnout“ dalį. „Burnout 5“ kuriamas „Xbox 360“ ir „PlayStation 3“ platformoms. EA žada mums dar daugiau greičio ir griovimų, žaidėjai net galės laužyti savo mašinas per pusę.

„Burnout 5“ įvykiai vystysis išgalvotame Paradise City, kur būti „blogu vaikinu“ yra būtent tai, ko reikia. „Kiekviena kelių sankryža, kiekviena siaura gatvelė — tai potencialios vietos pašėlusių avarijų organizacijai“, — teigia EA atstovai.

„Burnout 5“ kuriamas „Guildford“ studijos pajėgomis (britų „Criterion Games“ padalinys), kuri atsakinga už visų ankstesnių frančizės žaidimų kūrimą. „Electronic Arts“ tikisi, kad nauja arkada pateks į parduotuvių prekystalius „apytiksliai 2007–aisiais metais“.

Vaivorykštės sodas





VIVA PIÑATA
www.vivapinata.com
PLAFTORMA
PEGI REITINGAI 12
ŽANRAS godsim
KŪRĖJAS Rare Ltd.
LEIDĖJAS Microsoft Game Studios
DATA 2006–12–01

„Online" reitingų vidurkis: 84%

REZIDENTAS

Tokio žaidimo iš naujosios Xbox dėžės tikrai nesitikėjau. Jau spėjusi įsitvirtinti kaip rimtų šaudyklių ir veiksmo žaidimų konsolė, „Xbox 360" paleido „juodą avį", tiksliau, visomis vaivorykštės spalvomis šviečiančią avį — visiškai netipišką ir nesdandartinį šiai platformai žaidimą. „Pinjatoms" valio!

Ko gero, reikėtų išsiaiškinti, kas yra tos „pinjatos". Tai iš Lotynų Amerikos kilę vaikų mėgiami „žaislai". Tiksliau, tai ne šiaip žaislas, o švenčių, dažniausiai gimtadienių, atributas — iš spalvingo popieriaus padaryta kokio nors gyvūno iškamša, kuri prikimšta saldainių ir kitų skanėstų. Per gimtadienį mažiesiems užrišamos akys ir jie su pagaliu turi išmušti iš jos saldainius.

Štai tokia istorija. O šiame žaidime „pinjatos" atgyja ir tampa savarankiškais gyvūnais, atkeliaujančiais į mūsų turimą sodelį.

„Viva piñata" žaidimo pagrindas — savo sodo priežiūra, puoselėjimas ir dailinimas, apgyventinant jį kuo įvairesniais gyvūnais–pinjatomis. Pradžioje turime tik nediduką įvairaus šlamšto priverstą teritoriją ir kastuvą, kuriuo išdaužę šiukšles ir išvalę žemę galime su ja dirbti. Pirmųjų lankytojų sulaukiame jau greitai, o tada prasideda ilga įvykių grandinė.

Žaidimas paruoštas taip, kad kiekvienam gyvūnui reikia tam tikrų sąlygų sode: vienų, kad jis pasirodytų, o kitų — kad apsigyventų ir taptų mūsų. Viskas sudėliota logiškai ir gamtiškai, pavyzdžiui, kirminukams užtenka tik paruoštos žemės ir šiek tiek žolės. Žvirbliukams jau reikia, kad sodelyje būtų kirminukų; pasėjus morkų atšokuoja ir zuikiukai, o paskui juos atsėlina lapė.

> Savo spalvingame sode galite apgyventinti daugiau nei 60 gyvūnų rūšių!

Žodžiu, viskas labai gražu ir miela. Tiesa, daugelio stambesnių gyvūnų apsigyvenimo sąlygos — poreikis suvalgyti kokį nors mažesnį gyvūną. Sakoma, kad to galima išvengti pamaitinus juos specialiais saldainiais, tačiau man nepavyko ir teko aukoti vienus gyvūnėlius dėl kitų. Kadangi gyvūnai poruojasi ir susilaukia palikuonių, iš sodo jie nedingsta.

Prižiūrėti ir tobulinti savo sodą mums padeda įvairūs veikėjai, kurie leidžia savo parduotuvėse įsigyti visokių gėrybių: sėklų naujiems augalams ar namukų gyvūnams (norint suporuoti gyvūnus būtinas namukas). Pati pirmoji herojė supažindina su tai, kas svarbiausia žaidime, vėliau nuolat pataria. Reikia pastebėti, kad „Viva piñata" pateikia labai daug informacijos. Nors žaidimas labiau skirtas jaunesniems žaidėjams, vieni patys jie sunkiai susigaudys, ką ir kur reikia daryti, jiems reikės pagalbos. Jei jaunesnis broliukas ar draugas paprašys jūsų padėti, neraukykite nosies ir įsigilinkite į žaidimą — beveik garantuoju, kad nenorėsite jam vėl leisti žaisti. „Viva piñata" turi kažkokio nepaaiškinamo žavesio ir „užkabinimo". Šia prasme jis kažkuo panašus į „Simsus", kuriuos daugelis mėgsta, tačiau negali tiksliai pasakyti dėl ko :).

Žaidime yra didžiulė enciklopedija, kurioje surašyta viskas apie kiekvieną gyvūną. Ne tik jo pasirodymo ir apgyvendinimo sąlygos, bet ir papasakojama apie šį gyvūną, tai yra ir tarsi mokomoji programa. Su gyvūnais taip pat galima daryti įvairių dalykų. Sode apsigyvenusią „pinjatą" galima pervadinti ir tiesiogiai valdyti, keisti jos spalvas ir dėti savo „logotipus".

Nupasakoti vaizdinį „Viva piñata" įspūdį sunku. Nelabai yra su kuo palyginti. Jei trumpai, tai viskas labai spalvinga, gražu ir miela. „Viva piñata" — labai reikalingas ir tinkamas poilsis tarp intensyvių „Xbox 360" žaidimų. Tai įrodymas, kad naujos kartos žaidimai neskatina kūrybiškumo, o pasikliauja tik pažangia grafika. Reikia tikėtis, kad kiti kūrėjai seks šiuo pavyzdžiu ir pateiks daugiau nestandartinių žavių žaidimų.



PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Sunku suprasti, apie ką čia viskas, bet labai keista ir gražu.	8,5
ĮDOMUMAS	Noras išvysti ir prisijaukinti naujų ir įdomesnių gyvūnų tiesiog užvaldo.	9,5
GRAFIKA	Kiek ji „naujos kartos", neaišku, tačiau labai graži ir spalvinga.	8,7
GARSAS	Labai tinkantis aplinkai ir perteikiantis sodo nuotaiką. Pradžioje — tylu, o atsikraustant naujiems gyvūnams vis įvairesnis.	8,6
VALDYMAS	Žaidimas nestandartinis, todėl beveik jokie ankstesni įgūdžiai nepadės ir reikės visko mokytis nuo pradžių.	8,0
IŠVADA	Nepaaiškinamo žavesio ir traukos turintis žaidimas. Absoliutus gėris ir grožis, priverčiantis pamiršti visas intensyvias kovas ir lenktynes ir pasinerti į gyvūnų pasaulį.	
GALUTINIS		9,0



XBOX 360 testas

NA ŠTAI, PRAĖJUS PORAI MĖNESIŲ PO OFICIALAUS XBOX 360 STARTO LIETUVOJE, NUSPRENDĖME PATEIKTI IŠSAMIĄ ANALIZĘ APIE NAUJOS KARTOS MICROSOFT ŽAISLIUKĄ.

Nors ir labai norėčiau šią rašliavą pavadinti testu, to nedarysiu, nes čia jūs neišvysite jokių techninių detalių ar specifikacijų analizės (nors sausos info šiek tiek bus), nei palyginimų su konkurentais vien dėl to, kad Wii — tai kita lyga, o PS3 kol kas dar neturime. Jei ir bus šiek tiek neakivaizdžių palyginimų, tai jie bus daugiau emocionalūs ir paremti PS2 konsole, kurią laikiau ir vis dar tebelaikau tobulos konsolės standartu (daugiau nei 100 mln. vienetų parduota per šešerius metus šį tą reiškia). Mažam mūsų testui naudojau šiuos įrenginius:

XBOX 360 PREMIUM PACK

- **Samsung LE40R71B LCD „teliką“ (jis gali dirbti 1080i išplėtimu, vadinasi, kol kas išnaudoja visas X360 galimybes).**
- **Xbox 360 Play and Charge Kit**
- **Dead or Alive 4**
- **Viva Pinata**
- **Gears Of War**
- **FIFA 2007**
- **NBA Live 2007**
- **The Godfather**
- **Need for Speed: Carbon**
- **Project Gotham Racing 3**

Ką veikiau testo metu:

- Žaidžiau.
- Valgiau riešutus (lukštentus, kad nesiriebaluotų rankos).
- Žiūrėjau kiną.
- Valgiau traškučius (žiūrėdamas kiną neliečiu pultelio, tad galėjau sau leisti).

IŠPAKUOJAM

Konsolė išimama iš dėžutės ir, mano galva, būtent šios kelios akimirkos nulemia vieną dalyką. Mylės ją savininkas ar ne. Galite laikyti mane kreivarankiu, bet kol iš dėžutės išėmiau savąjį Xbox, dėžutę įplėšiau du sykius. Taip, pakuotė originali, bet ne itin praktiška. Joje atsidaro ne dangtis, kaip įprasta, o šoninės durelės. Išimant konsolę tai didelės reikšmės neturi, tačiau antrą sykį ją supakavus ir nešant dėžę už tam skirtos rankenėlės, šoninės durelės vis kėsinasi atsiverti ir paberti turinį ant šalto žieminio grindinio. Visa tai smulkmenos, sakysite jūs. Taip, bet į jas privalu kreipti dėmesį. Kita vertus, jei ne šis menkas nesklandumas, norėtųsi pagirti X dėžės dizainerius už sprendimus talpinant turinį. Kiekvienas laidas ar detalė supakuota į specialų maišelį. Visi maišeliai skiriasi, o ant jų esantys užrašai užsimena, kokia dalis jame supakuota. Pavyzdžiui, valdymo pultelis papuoštas užrašu „valdyk“, vaizdo kabeliai „matyk“... Labai patogu pakuojant turinį, jei daiktą kažkam skolinsite ar transportuosite savo reikmėms. Bet gana apie pakuotes.



Premium pack turinys išties stebina. Konsolė su 20GB HDD, belaidis valdymo pultelis, komponentinis HD AV kabelis, SCART perėjimas, Ethernet laidas, Headset‘as, instrukcijos lipdukai ir kitas popierizmas. Iš esmės dėžėje gauname absoliučiai viską, ko reikia (išskyrus antrą pultelį) normaliam žaidimui tiek vienam, tiek on–line. Pirkdami Core pakuotę daugelio čia išvardintų dalykų negausite, todėl rekomenduoju tik vieną dalyką. Taupyti ir pakentėti, kol bus sutaupyta Premium pakuotei. Už kantrybę tikrai būsite apdovanoti, nes, kaip žinia, šykštus moka du kartus.

„Premium“ pakuotėje gauname viską, ko reikia žaisti, išskyrus antrą pultelį. „Core“ pakuotėje daug ko nėra, tad verta pataupyti brangesnei.

Traukdamas iš dėžės pačią konsolę nusistebėjau dėl jos dydžio ir svorio. Ji išties sunki ir nemaža, nors dizaineriai apsukriai išraitė jos formas bei parinko baltą spalvą. Vizualiai lentynėlėje stovintis X360 neatrodo toks jau didelis. Vis tik gigantomanijos priepuoliai palietė ne tik patį įrenginį, bet ir jo laidus, maitinimo bloką. Pilki, reikia pastebėti, iš itin kokybiškų medžiagų pagaminti laidai yra vos ne nykščio storio. Na, gal kiek perdėjau, tačiau jie tikrai ne plonesni už pirštą. Juos sunkiau paslėpti, tačiau patys savaime jie sukelia patikimumo ispūdį. Apie maitinimo bloką, deja, negaliu to paties pasakyti. Jis man varo baimę. Milžiniškas ir sunkus agregatas, kuris, atrodo, galėtų aprūpinti elektra gerą devynaukštį namą. Sakykite ką norite, bet kai namuose pavargsti ieškoti vietos, kur paslėpti maitinimo bloką, tai jau problema. Sako, senesnėse „kaistančiose“ versijose jis buvo konsolės viduje. Gaila, kad nebuvo rastas sprendimas jį ten ir palikti.

Jei po to, kai jūs išpakavote visus elektra konsolę aprūpinančius agregatus, išsigandę namiškiai jos „neužbanino“, galime judėti toliau. Konsolės sujungimas, kaip ir dera, yra itin primityvus ir paprastas. Du dviejų laidų galus sukišate ten, kur jie lenda, ir viskas veikia. Šią akimirką teks išgyventi antrąjį šoką. Xbox 360 darbo sukeliamą triukšmą. Prisipažinsiu: jis mane šiek tiek išgąsdino. Xbox 360 kūrėjai dievagojosi, kad ši konsolė taps tyliausia rinkoje, tačiau vėl liūdnai pagarsėjęs kaitimas įnešė patobulinimų, kurie dabar ošia taip, kad žiūrėdamas „Žinias“ X360 išjungiu. Žaidžiant visi esame pratę mėgautis garsu (na, pagarsinti „teliką“ tiek, kiek leidžia kaimynai ;)) , tad specifinis ūžimas tampa beveik negirdimas. Pirmieji bandymai įkišti konsolę į spintelę po televizoriumi ir užverti dureles nepasiteisino. Ūžimo beveik nesigirdėjo, tačiau po valandos oro temperatūra spintelėje buvo tokia, kad drąsiai galėjau šildytis vakarykščią picą. Nuo tada nutariau: geriau jau klausyti ūžimo, nei rizikuoti savo baltojo galiūno sveikata.

Vis dėlto tai niekai, nors ir nemalonūs, surašyti čia tam, kad nenustebtumėte ar nenusiviltumėte nauju daiktu (jei, žinoma, nuspręsite jį pirkti). Kaip



pastebėjote, ligi šiol dar neparašiau nieko apie tiesioginę konsolės paskirtį, tad jei iki šiol minėti dalykai jūsų neišgąsdino, judėkime toliau. Bus tikrai įdomesnis ir malonesnis pokalbis.



PULTELIS

X360 pultelis. Leiskite pastebėti, kur kas labiau vykęs nei tas, su kuriuo startavo Xbox. Antra vertus, tai viso labo šiek tiek patobulintas Xbox Japan Edition pultelis. Nors smagu, kad jis bevielis ir pagamintas iš tikrai kokybiškų medžiagų. Rankos žaidžiant nekaista ir neprakaituoja. Riešai jaučiami normaliai (o būna, kad juos įskausta naudojant kitų gamintojų pultelius), atstumai tarp mygtukų labai „teisingi". Nustebino ir patogios formos, ir gerai įtaisyti mentės mygtukai. Analoginės svirtelės iš pradžių man atrodė kiek „laisvokos", tačiau ilgainiui pripratau. Vis dėlto norėtųsi, kad jos būtų kiek aukštesnės, tačiau tai jau skonio ir įpročių reikalas. Pultelio svoris, galima sakyti, idealus, bet čia skonio reikalas, pavyzdžiui, man patinka, kai daiktas „sveria", kiti —atvirkščiai — mėgsta lengvesnius įrenginius.

Gamintojai deklaruoja, kad pultelis puikiai veiks 10 metrų atstumu ir iki 40–ies valandų. Leiskite pastebėti, kad tai yra gryna teisybė. Metrais atstumo nematavau, bet dar Xbox360 pristatymo Lietuvoje vakarėlio metu stebėjau Vaido ir Sezzy dvikovą. Jie grūmėsi stovėdami ant scenos, kai pati konsolė gulėjo saugiai paslėpta už gerų 10 metrų. Konsolę ir pultelį skyrė kelios pertvaros ir 400 žmonių minia. Jokių problemų žaidžiant nebuvo pastebėta. Dėl baterijų gyvavimo laiko negalėsiu būti tikslus. Žaidžiu po 2–3 valandas kasdien (vibro režimas nuolat įjungtas) ir jau ilgiau nei mėnuo. Baterijų, buvusių dėžėje su X360, dar nekeičiau.

Pultelyje taip pat rasite skylę „Headset" prijungimui. Taigi Microsoft rimtai pasistengė, kad žaidimo metu (nesvarbu, ką, kur ir su kuo jūs žaisite) jūsų laisvės nevaržytų laidai.

Testo metu įdomumo dėlei išbandžiau ir „Xbox 360 Play and Charge Kit". Pakuotėje radau laidą ir akumuliatorių. Viskas labai paprasta. Akumuliatorius galima krauti prijungus pultelį prie Xbox, taip sutaupysite išlaidas baterijoms, be to, pultelį krausite žaidimo metu, vadinasi, jokių netikėtumų ir atsiprašymų: „Tu mane aplenkei, nes „sėdo" mano pultelio batarkės".

Išvada. Tik laikas parodys, kas iš esmės yra geriau. Vibro režimas ar reakcija į žaidėjo judesius. Kol kas apie X360 pultelį galiu pasakyti tik tiek: tobulas sprendimas.

PRADEDAM ŽAIDIMUS

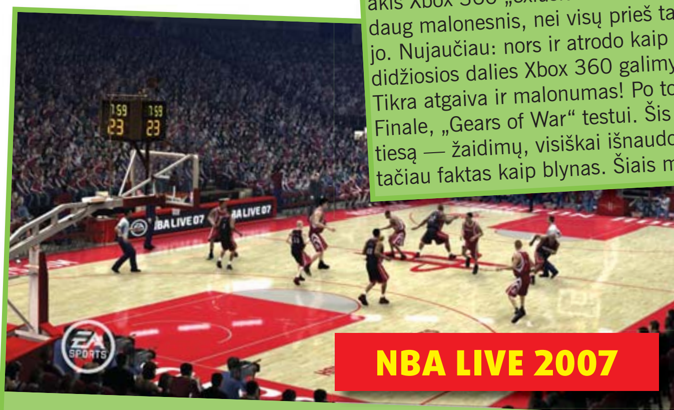
Įjungus X360, manęs buvo paprašyta prisiderinti konsolę. Vadinasi, susikurti savo profiliuką, susivesti laiką, datą... Standartinė procedūra, atlikta greitai ir pavertusi X360 vardiniu aparatu. Prieš akis atsivėrė Xbox Live meniu, kurį aš greitai „nuskipinau" ir paleidau pirmą pasirinktą žaidimą DOA 4. Su „Live" išsiaiškinsime vėliau.

Beje, noriu pastebėti, kad Xbox įjungiamas ir išjungiamas valdymo pulteliu — tai iš tiesų šauni savybė. Taip pat derėtų pagirti On–Off laiką, konsolė įsijungia (turiu omeny laiką nuo įjungimo iki žaidimo pradžios) ir išsijungia akimirksniu, nors tai, ko gero, mūsų ir nestebina.

Kokias galime daryti išvadas? Pirmomis dienomis kritikų kalbos, kad X360 — tai dar ne kitos kartos konsolė, turi šiokios tokios prasmės. Tik dėl to kaltas ne X360, o žaidimų kūrėjai, neskubantys plėšytis bent jau iki tol, kol PS2 žaidimų parduodama daugiausiai. O „Microsoft Game Studios" užsibrėžtą tikslą pasiekė. Vienas po kito rinkoje atsiranda tikri Next–Gen žaidimai, tam tikra prasme perkeliantys mus į kitą realybę... Ne, tai pasenęs šūkis. Žaidimai GoW ar „Viva Pinata" perkelia virtualybę į realybę. Vadinasi, yra arčiau mūsų.



Vėliau laiko skyriau „Krikštatėviui" ir pasišlykštėjau EA darbu. Žaidimas atrodė siaubingai, tad prie jo sugaišau vos 20 minučių. Nutariau atgaivinti akis Xbox 360 „exlusive'ais". Pirmą pasirinkau PGR 3. Vaizdelis, aišku, daug malonesnis, nei visų prieš tai matytų darbų, tačiau vėl... Nesužavėjo. Nujaučiau: nors ir atrodo kaip saldainiukas, PGR vis dar neatskleidžia didžiosios dalies Xbox 360 galimybių. Judam toliau — „Viva Pinata". Tikra atgaiva ir malonumas! Po tokio puikaus starto atėjo laikas ir Grande Finale, „Gears of War" testui. Šis žaidimas tik dar sykį įrodė liūdną tiesą — žaidimų, visiškai išnaudojančių X360, kol kas apmaudžiai mažai, tačiau faktas kaip blynas. Šiais metais jų bus be proto daug.



Sakykim, žaidžiant „NBA Live", aiškiai ir ryškiai galima įžiūrėti norimą parketlentę bei ją dengiantį lako ar dažų sluoksnį. Prakaito lašeliai veide ir nuo jo blizgančios krepšininkų plikės atrodo ganėtinai įspūdingai ir tai nėra (taip aiškiai ir įtikinamai) matoma žaidžiant su standartiniu televizoriumi.



Sprogimas, tiesą sakant, neįvyko. DOA 4 niekuo nesužavėjo ir nepakerėjo. Kaip paaiškės vėliau, tai vis dėlto žaidimo kūrėjų bėda ir Xbox 360 tam tikra prasme čia niekuo dėtas. Turimų žaidimų kiekis leido atskleisti seniai visiems žinomą paslaptį. Kol rinkoje neįsibėgėjo PS3 ir kol kuriami žaidimai PS2, tas pats Xbox 360 dirbs tik puse savo galios. Kodėl? Todėl, kad tiek NBA, tiek FIFA, tiek NFSU atrodo daugiau ar mažiau taip pat kaip ir PS2. Kažkokių iš proto varančių naujovių nėra. Tiesa, turint padorų televizorių (padorus — tai bent jau 720p rezoliuciją palaikantis televizorius), visi šie žaidimai atrodo prašmatniai. Vis tik stebuklų modelių ar fizikos srityje nėra, nėra stebuklų ir aplinkose ar interaktyvių modelių kiekyje. Kvapą užima tik vaizdo kokybė, absoliutus pikselių nebuvimas.

Svarbi detalė. Microsoft kurdama „Xbox 360" žaidimų kūrėjams primygtinai rekomenduoja kurti žaidimus „wide–screen" televizoriams ir ją adaptuoti 4:3 standartui. Arba atvirkščiai, bet faktas — visi žaidimai puikiai veikia ir atrodo plačiajame ekrane.

AŠ MYLIU KINĄ

Antroji testo stadija. Milžiniškos DVD kolekcijos, įsigytos vietiniame prekybos centre po 19.99 Lt už vienetą, peržiūra. Pusę kolekcijos, deja, teko nurašyti. Konsolė kažkodėl atsisakė skaityti didžiąją dalį filmų, kurie pažymėti 2 ir 5 regionais, nors 2 regiono filmus „Xbox 360" rodyti turėtų. Aišku, su originaliais filmų diskais, kurie importuojami iš Vakarų Europos šalių ir kainuoja ženkliai daugiau (tokį turiu tik „Mulen Ružą" ir „Žvaigždžių Karus"), problemų nekilo jokių. Xbox pultelis, DVD meniu labai patogūs. Žiūrint filmą galima paprastai atlikti visas būtinas funkcijas, prasukti vaizdelį ar visą sceną, pasirinkti titrus, garsą, kamerą... Reikia pastebėti, kad DVD valdymo meniu X360 daug patogesnis nei tas, kurį matėme PS2.

Kokios išvados? Nors X360 labai patogus filmų peržiūrai, daugumos originalių Lietuvoje įsigytų diskų peržiūrėti negalėsite. Be to, konsolės darbo garsas žiūrint kiną tikrai gali erzinti, ypač jei filmas ramesnis ir žiūrimas tyliau. Verdiktas daugiau ar

mažiau aiškus. Kol kas kino peržiūrai X360 gali būti naudojamas tik iš bėdos. Tikėkimės, kad artimiausiu metu turėsime legalaus „softo“, padėsiančio išspręsti regionų problemas. Aišku, tai, ką siūlo X360, daug geriau negu nieko, tačiau jei namuose jau yra įranga DVD peržiūrai, neskubėkite jos atsisakyti.

MUZIKA AUSIMS

Čia X360 pateikia malonių staigmenų. Konsolę galime naudoti ne tik kaip paprastą grotuvą, bet ir kaip savotišką media centrą. Tiek įdėję audio CD, tiek prijungę savo MP3 grotuvą per USB, mes galime „susimesti“ muziką į kietąjį diską ir pareguliavę „playlist‘ą“ pagal savo poreikius surengti mažą diskoteką. Smagi funkcija, manyčiau, pravarti vakarėliuose. Bet groti muziką per televizorių irgi galima tik iš bėdos, tad pasirūpinkite ir gera garso įranga. Kita vertus, jei kambaryje, kur stovi „Xbox 360“, nėra kito muzikos šaltinio, konsolė tampa išties puikia alternatyva.

Išvada. Gal tai ir nėra reikalingiausia funkcija, tačiau ji tikrai nemaišo ir valgyt neprašo. Patogu, galimybė greitai perkelti muziką iš bet kokio (net draugo atsinešto) MP3 grotuvo gali būti išties naudinga. Jei X360 bus jungiamas su namų kino sistema, galite ramiai parduoti savo „magiuką“ ir įsigyti X360 žaidimą.

KĄ DAR GALĖČIAU PRIJUNGTI?

Beveik viską, kas gali būti jungiama per USB lizdą. O kalbant rimtai ir praktiškai, tai daugiausiai džiaugsmo suteiks galimybė prijungti skaitmeninę kamerą ir demonstruoti joje esantį turinį didžiajame ekrane. Labai patogu grįžus po kelionės ir dalinantis jos įspūdžiais.

Taip pat nesunkiai Xbox gali būti sujungtas ir su Lietuvoje sparčiai populiarėjančiais (bet vis dar retais svečiais namuose) Media Center PC, su bet kuriuo MS Windows XP (Service Pack2) „varomu“ asmeniniu kompiuteriu. Dėl tokio sujungimo jūs galite tiesiogiai „streaminti“ informaciją iš savo PC į Xbox. Nors tam reikia patogaus namų planavimo, bet galima įsigyti bevielį tinklo adapterį. Tai nėra pigus pirkinys, bet... Kiekvienam malonu sušukti jau kiek primirštą šūkį „Mama, žėk (ir vėl) nėra laidų“.



Išvada. Xbox 360 — ne tik žaidimų mašina. Konsolė lengvai derinama su buities įrenginiais ir norint galima ją išnaudoti daugiau nei šimtu procentų. Aišku, pirkdami daugelis mūsų apie tai negalvoja, tačiau mintyse sulyginkite jau minėtą pavyzdį, foto peržiūrą. Vienas variantas siųsti nuotraukas žmonių rankomis, kitas — stengtis kažkaip patogiai susigrūsti prie monitoriaus (prisiminkime ir apžvalgos kampo problemą), o trečias — lengvai ir greitai prijungti kamerą prie konsolės ir mėgautis nuotraukomis dideliame televizoriaus ekrane. Tai bene menkiausias pavyzdys to, ką realiai galima nuveikti.

XBOX LIVE

Šiandien jau šnekama, kad PlayStation 3 tinklo paslaugos daugiau ar mažiau prilygsta Xbox Live, tačiau kol kas mes su tuo nesutinkame. Iš esmės dėl to, kad Xbox Live — tai šiek tiek daugiau nei žaidimas tinkle ar „downloads“. Tai unifikuota ir milžiniška sistema, kurią kol kas, manau, drąsiai galime vadinti unikalia. Net būnant „offline“, ši sistema suteikia nemažai naudos, nes ji seka kiekvieną jūsų žingsnį. Jūsų žaisti žaidimai ir pelnyti pasiekimai automatiškai išsaugomi jūsų profilyje, tad patys galėsite stebėti, ką nuveikėte per gyvenimą. on–line ši informacija tampa prieinama ir jūsų draugams. Tiesą pasakius, būnant on–line, ši sistema leidžia jums daryti absoliučiai viską, ko, atrodytų, gali norėti „geimeris“. Susikurkite draugų sąrašą ir matykite juos on–line, meskite jiems iššūkį ar bendraukite naudodamiesi „live chat“. Su „headsetais“, žinoma.

Taip pat nederėtų pamiršti ir „Xbox Live Marketplace“ — vietos, kur galėsite įsigyti papildomų priedų savo X360 ar turimiems žaidimams. Šiame turgelyje dalį daiktų gausite nemokamai, dalį jų teks pirkti... Už taškus, kuriuos pelnysite paprasčiausiai žaisdami žaidimus. Nežinau kaip jums, bet man toks sprendimas atrodo „jėgiškai“. Būna žaidimų, kur įsigyji kažkuriuo momentu, numeti, nes trūksta stimulo jį įveikti. Turgelis tokį stimulą suteikia. Dar vienas dėmesio vertas dalykėlis — „Xbox Live“ kalendorius, jame matysite artėjančių įvykių datas ir aprašymus, čia yra ir labai smagus dalykas „Newcomers Night“ — vakaras, kai „Xbox Live“ stepėse ganosi ir susipažįsta naujieji ir dar nepatyrę „Xbox 360“ savininkai. Aišku, minėti faktą, kad ten rasite ir dar neišleistų žaidimų demonstracinių versijų, filmukų ir kito nėra būtina, seniai visi tą žinote, leiskite tik priminti, kad ten rasite ir seniai pamirštų, be galo mielų „arkadkių“. Štai taip po keliolikos metų pertraukos jūsų namuose vėl gali apsilankyti „Super Contra“, „Street Fighter“ ar „Pong‘as“.



Išvada. Aišku, pirmiausiai reikėtų pamatyti, bet šią akimirką atrodytų, kad PS3 tinklo paslaugos ir yra tiesiog tinklo paslaugos. Kas dėl turinio ir Fun faktorių, Xbox Live kol kas laikome savo favoritu ir nugalėtoju.

GALUTINĖS IŠVADOS

Kokių priėjom išvadų? Turime didelį, tačiau simpatišką ir elegantišką aparatą su ne visai simpatišku maitinimo bloku. Tikėkimės, tai laikinas sprendimas, kol „Microsoft“ inžinieriai sugalvos kažką šauniau pakeisdami galbūt vidinę konsolės konstrukciją. Mėginu pasakyti, kad tikiu gandais apie mažesnę „Xbox 360“ versiją. Bet maitinimo bloką galime kažkur paslėpti, ir prieš mūsų akis stovės dailus ir aptakus baltas korpusas. Deja, jo keliamo triukšmo taip lengvai izoliuoti nepavyks ir, ko gero, teks su juo susitaikyti. Tai trūkumas. Ir nemenkas.

Konsolė komplektuojama su vienu pulteliu ir „headset‘u“. Pliusas. Ypač tiems, kurie pasiners į tinklo batalijas. Kiti trys pulteliai — jau jūsų pačių reikalas. Prisijungti jų galėsite 4. Antra vertus, bevielis režimas ir paprastas naujo pultelio prijungimas leis jums neštis pultelį pas draugus ar draugams atsinešti savąjį pas jus. Konsolei jau prikurta aibės papildomų įrenginių, keičiami „snukučiai“, bevieliai tinklo adapteriai, bevieliai „headset‘ai“, universalūs distancinio valdymo pultai, vairai, krovikliai pultams... Jau pasirodė ir HD–DVD įrenginys. Žodžiu, metai, kuriuos konsolė praleido rinkoje, nenuėjo perniek ir mėgėjams tenka didelis pasirinkimas „apipirkti“ savo konsolę.

Apie žaidimus? Akivaizdu, kad Xbox 360 „exclusive“ žaidimai atskleidžia konsolės potencialą, tačiau kol kas jų per mažai, kad galėtume teigti, jog turime didelį pasirinkimą, ką žaisti. Multikonsolinių žaidimų kolekcija didelė, ir nors kai kurie šie žaidimai atrodo paprastai, didžioji dalis stebint juos per tinkamą televizorių atrodo įspūdingai. Tiesą sakant, prieš nuspręsdami įsigyti bet kurią Next–Gen konsolę, pamąstykite ir apie galimybes įsitaisyti HD–Ready televizorių. Su paprastu televizoriumi tikrieji Next–Gen žaidimai atrodys gražiai ir tikrai galėsite deramai įvertinti modelius ar fiziką, tačiau prarasite spalvotą popieriuką, į kurį vyniojamas saldainis.



Jei reikėtų įvertinti kainos ir kokybės santykį, tai sakyčiau, kad Xbox 360 Premium pakuotė yra iš tiesų idealiai subalansuotas pirkinys. O jei perskaitę visą šią rašliavą tikėjotės rasti atsakymą į klausimą, ar X360 geriau nei PS3, deja, teks jus nuvilti. Atsakymo kol kas nėra ir bijau, kad iki PS3 pasirodymo jo nebus. Tikiuosi, kad perskaitę šį tekstą sužinojote apie visus kertinius X360 dalykėlius ir išvadas galite pasidaryti patys.

CALL OF DUTY 3
www.callofduty.com
PLAFTORMA PS2
PEGI REITINGAI 12
ŽANRAS FPS
KŪRĖJAS Treyarch
LEIDĖJAS Activision
DATA 2006–11–24

„Online“ reitingų vidurkis: 83%

Pareiga vėl šaukia



ALEX

Šiek tiek daugiau nei prieš metus pasaulio šviesą išvydo antroji „Call Of Duty“ frančizės dalis. Pasirodęs dviejomis versijomis: viena PC ir Xbox360, kita – dabartinės kartos konsolėms, projektas greitai įgijo milžinišką gerbėjų auditoriją bei pasiekė puikius pardavimų tiražus. Todėl nieko nuostabaus, kad šaudyklės kūrėjai dėsningai nutarė kurti tęsinį. „Treyarch“ programuotojai ištisus metus dirbo su nauja žanro žvaigžde ir išleido ją „PlayStation 3“ pasirodymo dieną. Tačiau šį kartą šventė įvyko tik konsolių savininkų gatvėse. PC vartotojai į renginį nebuvo pakviesti ir tarsi nusižengę moksleiviai liko stovėti už durų...

Kadangi pastaruoju metu išsilaipinimas Normandijos krantuose žaidėjams iš nuobodulio iššaukia sunkiai suvaldomą žiovulį, „Call Of Duty 3“ autoriai nutarė mums papasakoti apie mūšius, neminėtus ankstesnėse frančizės dalyse. Šį kartą mūsų lauks mūšis dėl Sent–Lo vienuolyno, taip pat 88 dienas trukęs Paryžiaus išlaisvinimas. Ne pats originaliausias sumanymas, tačiau ypatingo pasirinkimo amerikiečių kūrėjai neturi. Be išsikėlimo Omahos pakrantėje, susirėmimų Prancūzijoje, Market–Gardeno ir Balžo mūšio, sąjungininkai nebeturi ką daugiau prisiminti tame kare. Jiems Antrasis Pasaulinis karas buvo tik antraeilis papildymas didiesiems mūšiams Ramiajame Vandenyne. Dėl šios priežasties karinių šaudyklių autoriai neriasi iš kailio stengdamiesi suteikti Europinei priešpriešai epinį mastą bei nepaprastą patrauklumą. Norint tikslą pasiekti, tenka naudotis įvairiausiais kino triukais, padedančiais įspūdingiau pateikti visą veiksmą.

Žaidimo pradžia intriguoja. Tankai įnirtingai kovoja vieni su kitais. Lėktuvai įsirėžia į varpines ir krenta sukeldami žemės fontanus. Kareiviai uoliai imituoja dalyvavimą mirtinuose susišaudymuose. Tačiau pažvelkite atidžiau. Prieš mus — ne tikras karas, o tik sumaniai sukurta dekoracija. Gražiame „Call Of Duty 3“ pasaulyje viską valdo skriptai, o tai reiškia, kad visi kino epizodai tik ir laukia tos sekundės, kai veikėjas pasieks užprogramuotą žaidimo erdvės tašką. Visą kitą laiką tiek priešai, tiek karo broliai aktyviai simuliuoja karinę veiklą bei kruopščiai apšaudo vieni kitus neegzistuojančiomis kulkomis. Įsigilinantis susipažinimas su projektu griauna visą „Treyarch Entertainment“ magiją ir paverčia uraganinę šaudyklę melancholišku vaikščiojimu teatro dekoracijomis. Dėl šios priežasties patariama paprasčiau žiūrėti į tai, ką matote savo TV ekrane; tuomet dar išlieka tikimybė, kad projektas jus sudomins.

Kaip žinia, „Call Of Duty 3“ pasirodė „Xbox“, „Xbox 360“, PS3, PS2 ir Wii versijoms. Šių eilučių autoriui atiteko paprasčiausias programos variantas, skirtas nedidelei PS2 konsolės operatyvinei atminčiai. Norėdami sutalpinti programos kodą į griežtų techninių apribojimų rėmus, kūrėjai buvo priversti paaukoti turimų tekstūrų kokybę. Tačiau tuo metu jie sugebėjo įterpti į programą detalizuotus ginklų modelius ir įsimenamus „next–gen“ versijų lygių žemėlapius. Dar daugiau, vietiniai šautuvų ir vokiškų Folmerių modeliai tiesiog genialūs. Be jokios abejonės, „Treyarch“ labai kruopščiai pasidarbavo prie ginklų autentiškumo bei korektiško užtaisymo proceso. Būtent dėmesys smulkmenoms leido „Call Of Duty 3“ kūrėjams atkurti TV ekrane klasikinę holivudiško „war movie“ (filmo apie karą) atmosferą.

Metas reziumuoti: „Call Of Duty 3“ — uraganinis kinematografinis veiksmas, kurio kariniai epizodai tarsi specialiai sukurti tam, kad nustebintų ir apstulbintų žaidėją. Jeigu ramiai žiūrite į skriptų „bėgius“ ir neieškote „tikro tikrumo“, šis projektas jums patiks.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Uraganinis karinis veiksmas pagal geriausias Holivudo tradicijas. 9,4

SIUŽETAS Tiesiog dar vienas bandymas pristatyti Vakarų fronto įvykius. 8,0

GRAFIKA Puikiai detalizuota, su įspūdingais specialiaisiais efektais. Pilkšvos spalvos vietomis kiek gadina įspūdį. 8,3

GARSAS Neįtikėtinai atmosferiški mūšio garsai ir dramatiška muzika padeda pasijusti pačiame veiksmo sūkuryje. 8,5

VALDYMAS Apgalvotas ir greitai perprantamas. 9,2

IŠVADA Vienareikšmiškai geriausias frančizės žaidimas, puikiai išnaudojantis vis labiau senstančios PS2 „geležį“.

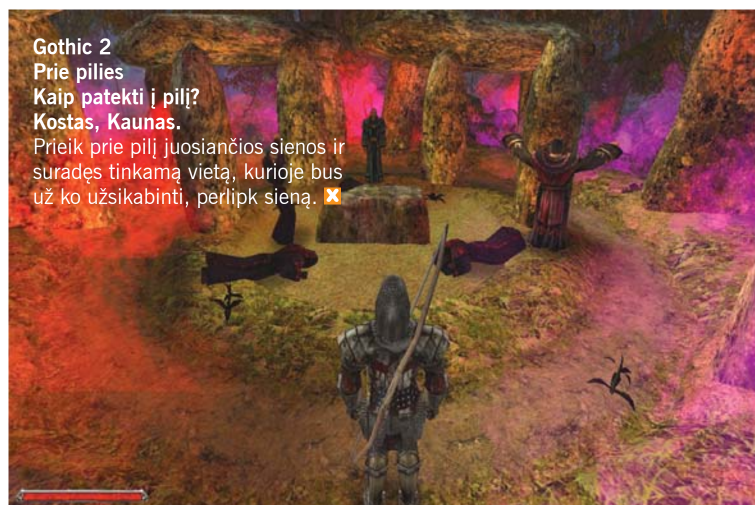
GALUTINIS 8,8

Game FAQ

PASTABA: rašydami klausymus į skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?



Mafia
Paskutinė misija
Niekaip negaliu nužudyti paskutinio boso. Ką daryti?
Mindaugas, Panevėžys.
Pradėjęs kovą su Semu, apsisuk ir kairėje pusėje nueik į kairįjį kampą bei apsitūpk. Šioje vietoje tave Semas matys, tačiau šaudydamas į tave tik išnaudos bereikalingai amuniciją, nes pataikymo tikimybė bus labai maža. Palauk, kol pasibaigs apkaba, ir sulaukęs tinkamo momento, kai jis užsitaisinės ginklą iš naujo, pulk jį su Colt 911 šautuvu. Iššaudęs pilną apkabą grįžk atgal į kampą ir atsitūpk. Šį veiksmą teks pakartoti dar kartą. Atlikęs du puolimus pasuk į dešinę pusę ir keliauk koridoriumi, tačiau apsidairyk, nes jei nematysi kraujo, blogai atlikai atakas ir gali iškart kartoti misiją. Bet jei kraujo yra, keliauk koridoriumi tolyn ir likus apie dvidešimt metrų iki vietos, kurioje koridorius sukasi, pradėk šaudyti, taikykis į kairę pusę, nes kaip tik šioje pusėje pasirodys įtūžęs Semas. Nužudęs šį bosą laimėsi žaidimą.

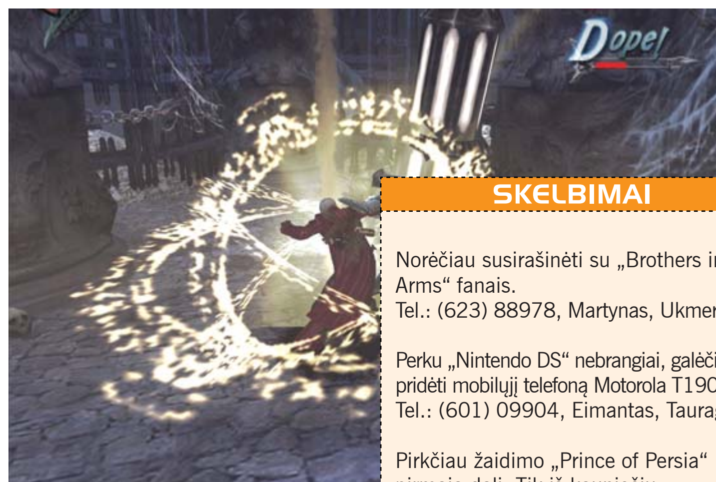


Gothic 2
Prie pilies
Kaip patekti į pilį?
Kostas, Kaunas.
Prieik prie pilį juosiančios sienos ir suradęs tinkamą vietą, kurioje bus už ko užsikabinti, perlipk sieną.



Hitman: Blood Money
Antra misija
Kai patenki į vyno rūsį, ką reikia daryti?
Tomas, Vilnius.
Šios misijos metu turi nužudyti Don Fernando Delgado ir Manuel Delgado. Rūsyje, prie laiptų, turi pasmaugti Manuelį.

Devil May Cry 3: Special Edition
6 lygis (tas, kuriame sugauni krentančią merginą)
Užkylu aukštyn šokinėdamas tramplynais, išžudau statulas ir pirma problema — kaip atidaryti tas didžiules duris, prie kurių yra dvi mažos uolos ir vienoje trūksta kaukolės, nes man atrodo, tai ir yra šio lygio tikslas.
Tadas.
Šiame lygyje turi atlikti dvi iš trijų užduočių, kad galėtum keliauti toliau, galėtum atidaryti didžiules duris. Galima atlikti ir visas tris užduotis.



Prince of Persia: The Two Thrones
The Arena
Kaip nugalėti monstrą?
Paulius, Vilnius.
Kovos pradžioje ignoruok monstrą ir nueik iki arenos krašto. Keliaudamas rampos, kurią pastebėsi keliaudamas, arenos krašto link, blokuok monstro atakas. Užlipęs ant rampos, peršok ant sienos ir užkilęs į patį viršų užšok ant monstro, sužeisk jam pečius bei akį. Vėliau pasinaudok kitoje pusėje esančia siena ir atakuok priešininką šokdamas į jo pusę bei atsidūręs jo delne. Būdamas monstro delne, neleisk jam tavęs suspausti ir atakuok pirmiau, nei jis spės tave suspausti. Užlipk jam ant galvos, atakuok kaktą ir išdurk kitą akį. Bosui parkritus ant žemės atakuok jį, o vėliau lauk, kol jis atsistos. Kai jis tai padarys, atakuok jo kojas. Kai jis pakels vieną koją į orą, pradėk atakuoti tik atraminę koją. Jei viską atliksi greitai, netrukus monstras atsidurs ant kelių. Paskutinėje dalyje kelios tikslios atakos pribaigs monstrą.

SKELBIMAI

Parduodu kompiuterį ir pridėsiu priedų. Perku žaidimus ir filmus.
Tel.: (608) 98682, Vytautas, Vilnius.

Parduodu Creative ausines HN700 (su dėže) už 120 Lt, Creative Zen Nano Plius 1 GB taplos mp3 grotuvą (su garantija, dėže ir dėklu) už 260 Lt, Creative Zen Vision M 30 GB talpos žalią vaizdo ir mp3 grotuvą (dėžė, garantija) už 900 Lt. Tik Šiauliuose.
Tel.: (690) 05947, Vildis, Šiauliai.

Perku senus „PC Klubo" numerius. Turiu visus nuo 2006–ųjų metų spalio. Man reikia ankstesnių. Tik SMS ir tik „Labas".
Tel.: (643) 89312, Linas.

Tie, kuriems patinka „Runescape", rašykite.
xxxovisxxx@one.lt, Ovidijus.

Noriu susirašinėti su berniukais, kuriems patinka paprasti žaidimai.
kostautas@walla.com, Kostas.

Parduodu žaidimą „CIA Operative Solo Missions".
Tel.: (646) 04869, Danil, Vilnius.

Pirkčiau „Max Payne", „Max Payne 2", „NFS U2", „Siberia", „Siberia 2".
Tel.: 23 83 054, Tomas, Vilnius.

Pirkčiau „TES 4: Oblivion — Knights of the Nine". Tik iš vilniečių.
Tel.: (678) 08794, Linas, Vilnius.

Parašykite tie, kuriems patinka nuotykių ar lenktynių žanro žaidimai.
Tel.: (653) 42986, Ieva, Ukmergė

Parduodu žaidimus vilniečiams.
Tel.: (635) 16680, Darius, Vilnius.

Parduodu žaidimus: „Arcanum", „NBA 2001", „Crazy Taxi", „CT3", „GTA 2", „GTA 3", „Kelyje II", „Painkiller", „Obscure" ir kitus. Tik vilniečiams.
Tel.: (681) 74843, Steponas, Vilnius.

Gal kas nebrangiai parduoda vaizdo plokštę? Iš Šilalės rajono.
arnis999888@one.lt, Arnoldas, Šilalės r.

Parduodu žaidimą „Karsari III".
Tel.: (646) 04869, Danil, Vilnius.

Parduodu žaidimus. Pirkčiau „Runescape" žmogeliuką ne mažesnio kaip 60 lygio ir su gerais daiktais ne daugiau kaip už 30 Lt.
Tel.: (681) 74843, Steponas, Vilnius.

Parduodu stiprintuvą už 500 Lt.
Tel.: (649) 67517, Deivis, Garliava.

Perku naujausius „GTA", „Knights of Honor" (anglišką versiją). Tik iš Panevėžio.
Tel.: (623) 66655, Mindaugas, Panevėžys.

Pirates of the Caribbean
Find Danielle
Kaip rasti žmogų, kuris padarė tų lentelių kopijas? Rašo, kad jis yra Isla Muelle saloje, bet nerašo vardo, kur jį rasti? Kaip jis atrodo? Tas lenteles reikia grąžinti Silehardui.
Džiugas.



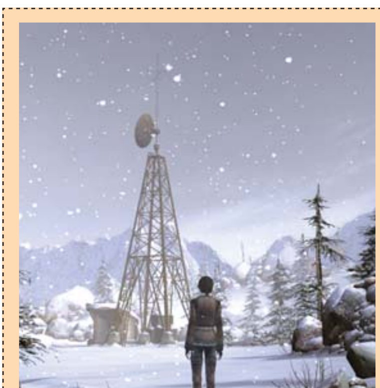
Nukeliavęs į Isla Muelle, nueik į bažnyčią. Paprašyk kunigo, kad jis tave įleistų į skaityklą. Jis nesutiks, todėl turėsi padaryti jam paslaugą. Iš jo piratai pavogė dokumentus, kurie šiuo metu yra Conceicao vietovėje. Reikiamą piratą sutiksi prie užeigos, tačiau be kovos dokumentų neatgausi, tad arba nueik į uostą ir paskandink piratų laivą, arba dalyvauk mūšyje. Jei paskandinsi piratų laivą, prarasi dokumentus. Grįžęs pas kunigą galėsi jį šantažuoti. Grąžinęs dokumentus kunigui perskaitysi seną Inkų raštą, kuriame bus kažkas, kas leis tau suprasti, ko siekia Danielle ir Silehardas. Toliau keliauk prie Oxbay švyturio ir į Oxbay kasyklą. Kasykloje išlaisvink juodaodį vergą, kuris tau viską papasakos apie žmogų, kuris paėmė lenteles. Juodaodis pasisiūlys tapti tavo komandos nariu. Vėliau keliauk atgal į Isla Muelle ir užeigoje paklausinėk žmonių apie Danielle. Išėjęs susidursi su priešininkais, kuriuos įveikęs išgelbėsi Danielle. Išgelbėjęs Danielle suprasi, kad Silehardas pasinaudojo tavimi, todėl keliauk į Redmondą. Atsidūręs Silehardo miegamajame jam pagrasinsi, tačiau jis pabėgs ir tau reikės susikauti su jo apsauginiais. Pabaigoje tu su Danielle išsiskirsi ir turėsi surasti paskutinę detalę apie Inkų lobį.



GUN
Nugalėti Magruderį
Aš nežinau, kaip jį nugalėti.
Danil, Vilnius.
Priversk jį tave sekti, o kai jis priartės prie sprogmenų, susprogdink juos. Tai gali padaryti pasinaudodamas kitais ginklais, tačiau būk atsargus ir nenukentėk pats. Vėliau, po kelių sėkmingų sprogimų, bosas užkils į balkoną ir mėtys į tave sprogmenis. Nusitaikyk į jo galvą ir po kelių sėkmingų smūgių jam iš rankų iškris sprogmenų dėžė, kurią turėsi sunaikinti ir pakartoti visą procesą iš naujo. Po kelių sprogimų ant boso užkris akmenys.



Scarface: The World is Yours
Gal galėtumėte įdėti žemėlapį, kuriame būtų pavaizduota visų gangų (kaukolės) vietos, kuriose jie yra?
Audrius.
Nežinia, ar kas aiškiai matysis, bet įmetame.



Syberia 2
Man reikia su kažkuo susisiekti, kad greičiau pavyčiau traukinį, ten yra tik sudužęs lėktuvas, bazė su siųstuvu ir kažkokia antena. Siųstuve reikia įrašyti koordinates, bet jų niekaip negaliu suskaičiuoti.
Ivona.
Lėktuve ir trobelėje reikia suvesti radijo dažnį 0328. Po to lėktuve „80 horizontaliai" ir „20 vertikaliai".



Sudeki
Kur rasti Holy Symbol of Tetsu?
Lukas
Jį rasite Crystal Reef. Pakalbėkite su žveju Finbar ir gausite raktą nuo jo namo. Su Tal eikite į namą ir už dėžių rasite šį simbolį. Grąžinkite jį į bažnyčią.

Klausimai redakcijai

ATSAKOME Į JUMS RŪPIMUS KLAUSIMUS

Nusipirkau „Game Cube“. Ar įmanoma „Game Cube“ sujungti su PC ir kokia būtų iš to nauda? Jei sujungčiau „GBA SP“ su „Game Cube“, kokia būtų nauda? Kokie yra žaidimai, kuriuos verta įsigyti šiai konsolei? Po „Game Cube“ yra trys tuščios ertmės. Kas į jas statoma ir kokia iš to nauda?
Eimantas, Tauragė.

Prie PC „Game Cube“ nesijungia. Su GBA SP galima sujungti, kai kurie žaidimai „palaiko“ šią funkciją ir tuomet prijungtas GBA naudojamas įvairioms žaidimo savybėms, tarkim, papildomas ekranėlis ar valdymo pultelis. Ką galima nuveikti taip sujungus, priklauso konkrečiai nuo žaidimo. Daugelis Nintendo žaidimų leidžia atlikti papildomas funkcijas.

Kalbant apie žaidimus, iš naujausių rekomenduotume „Zelda Twilight Princess“. Iš senesnių, skirtų tik šiai konsolei, populiariausi ir geriausiai vertinami yra šie: „Metroid Prime“ ir „Metroid Prime: Echoes“, „Legend of Zelda: The Wind Waker“, „Zelda: Four Swords“, „Super Smash Bros“. „Melee“, „Super Mario Sunshine“, „Pikmin“ pirmoji ir antroji dalys, „Animal Crossing“, „Metal Gear Solid: Twin Snakes“ ir kiti.

Į tuščias ertmes statomi papildomi pulteliai. Su GameCube gali žaisti iki keturių žaidėjų.



Kada atsiras nauja „Brothers ir Arms“ versija?
Martynas, Ukmergė.
„Brothers in Arms: Hell‘s Highway“ pasirodys balandžio pradžioje.



Kuo skiriasi „NFS MW“ nuo „NFS MW Black Edition“?
Tomas, Vilnius.
„Black Edition“ yra papildomų automobilių, lenktynių, atskiras DVD su žaidimo kūrimo filmukais bei interviu su kūrėjais.

Ar planuojate išleisti žurnalą, kuriame būtų tik patarimai skaitytojams, skaitytojų patarimai ir klausimai redakcijai?
Tomas, Vilnius.
Dabar būtent toks ir yra žurnalas „Žaidimai!“.



Stuff
VISADA ŽINGSNIU PRIEKYJE
Stuff Vasaris 2007
LIETUVA
PLIUS DVD ★★★★★ Stuff KOLEKCIJA
HD DVD AR BLU-RAY Stuff VERDIKTAS
+ TESTAI
MOB. TELEFONAI
FOTOAPARATAI
TELEVIZORIAI
MP3 GROTUVAI
VIDEOKAMEROS
HI-DEF REVOLIUCIJA
Kitos kartos formatų karas
MUZIKINIS SUPERTESTAS
Nuo kada mobilieji telefonai lankosi diskotekose?
ATNAUJINTAS!
GERIAUSIŲ PASAULYJE TOP5
telefonų, fotoaparatų, TV, MP3, „laptopų“
Kaina 9,99 Lt

Ar Jūsų redakcija leidžia žurnalą „Stuff“? Jeigu taip, tai kokia prenumeratos kaina su žurnalo priedais ir be jų?
Aidas, Raseinių r.
Žurnalas „Stuff“ mūsų redakcijoje leidžiamas, tačiau prenumeruoti jo kol kas negalima.


Ar žaidimas „Crysis“ kuriamas „Xbox 360“ konsolei?
Tomas, Kupiškis.
Ne, jis kuriamas tik PC. Neseniai „Crysis“ kūrėjai pranešė, kad net ir naujos kartos konsolės jų žaidimui per silpnos, todėl joms nekurs. Kita vertus, žaidimo leidėja Electronic Arts dažniausiai išleidžia savo produktus kelioms platformoms, tad tikėtina, kad vėliau „Crysis“ gali pasirodyti ir naujos kartos konsolėms.

Gal yra kas nors girdėti apie „Fable: The Lost Chapters“ antrąją dalį? Kada ji pasirodys?
Mantas, Panevėžys.
Žaidimas kol kas ruošiamas tik „Xbox 360“ konsolei. Žinoma, kad žaidimo įvykiai vyks praėjus 500 metų po pirmosios „Fable“ dalies. „Fable“ kūrėjas Pyteris Molinje pažadėjo, kad keletas savybių, kurios nepateko į pirmąjį žaidimą, atsidurs antrajame. Pavyzdžiui, galimybė sodinti ir auginti medžius bei kitaip įtakoti aplinką. Daug dėmesio taip pat bus ir galimybei turėti ne tik žmoną, bet ir visą šeimą bei savo ūkį. Taip pat žadama visiškai pakeisti kovą, tik kaip tiksliai tai bus padaryta, kol kas kūrėjai neatskleidžia.

Kodėl „Runescape“ nėra topuose?
Steponas, Vilnius.
Surinko per mažai balsų.

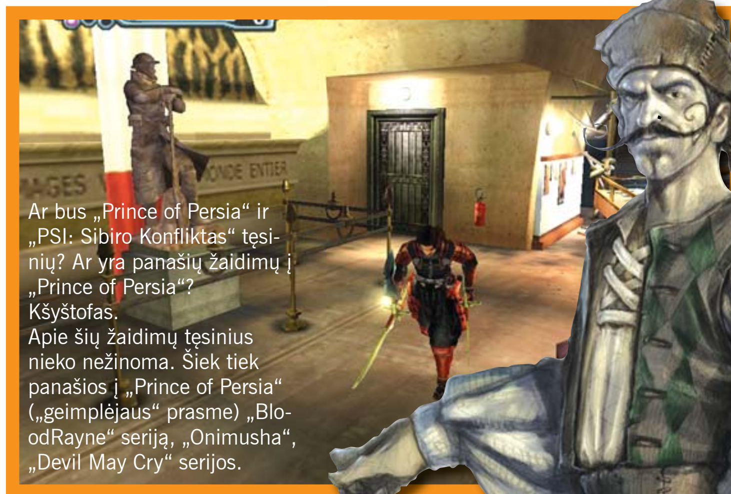
Kada apytiksliai bus išdalinti marškinėliai?
Tadas.
Jau visą informaciją turime, gaminame, tad netrukus turėtumėte gauti.

Kodėl man neveikia „PC Klubo“ diskuose esančios demonstracinės versijos. Vis atsiranda klaida.
Egidijus, Kaunas.
Gali būti gamybinis brokas, skambinkite į redakciją — bandysime padėti.

Ką žinote apie „GTA“ naująją versiją?
Arūnas, Kėdainių r.
Kol kas informacijos labai mažai. Trumpa naujiena buvo praėjusio „PC Klubo“ konsolių klube, o daugiau nieko nežinoma.

Ar jūs išgyventumėte be kompiuterio?
Žydrūnas, Kelmės r.
Priklauso, kokia situacija :). Tikrai nesame maniakai ir nesėdime prie PC ištisą parą. Tiesiog darbas toks ;).

Ar įmanoma Lietuvoje išleisti savos kūrybos žaidimą dėžutėje? Gal „shareware“?
Martynas, Jurbarko r.
Įmanoma, juk „PSI: Sibiro Konfliktas“ pasirodė. Tiesa, tai nėra labai paprasta, kitaip jau tikrai turėtume nemažai lietuviškų žaidimų.


Ar bus „Prince of Persia“ ir „PSI: Sibiro Konfliktas“ tęsinių? Ar yra panašių žaidimų į „Prince of Persia“?
Kšyštofas.
Apie šių žaidimų tęsinius nieko nežinoma. Šiek tiek panašios į „Prince of Persia“ („geimplėjaus“ prasme) „BloodRayne“ seriją, „Onimusha“, „Devil May Cry“ serijos.



Kur galima įsigyti „Army Men RTS“? Kiek yra „Diablo 2“ papildymų?
Evaldas, Kėdainiai.
„Army Men“ Lietuvoje neplatina, reikia ieškoti interneto parduotuvėse. „Diablo 2“ turi tik vieną papildymą — „Lord of Destruction“.

Kada bus išleista naujausia „GUN“ žaidimo dalis?
Danil, Vilnius. ➔

Activision tėra tik užsiminusi, kad „GUN“ tęsinys bus. Daugiau jokių detalių nėra.

Ar jūsų redakcija leisdavo žurnalą „game.exe“? Kodėl jo nebėra pirkti? Martynas, Jurbarko r.
Taip, „game.exe“ buvo leidžiamas mūsų. Leidyba nutraukta, nes pasirodžius „PC Klubui“ daugelis skaitytojų pasirinko šį žurnalą, o „game.exe“ auditorijos nepakako, kad žurnalas išliktų.

Kiek Lietuvoje per metus parduodama originalių PC žaidimų ir kaip kovojama su piratavimu mūsų šalyje? Andrius.
Gaila, tačiau statistikos, kiek parduodama originalių žaidimų, neturime. Lietuvoje su piratavimu kovoja pasaulinės verslo programinės įrangos asociacijos BSA padalinys. Neseniai viena Lietuvos įmonė sumokėjo didžiausią iki šiol — 80 000 Lt — baudą už piratinės įrangos naudojimą, o per 2005–uosius metus iš viso surinkta apie 2 milijonai litų baudų.

Kas naujo bus „GTA 4“ žaidime? Ar galite išvardinti kuo daugiau žaidimų, panašių į paskutiniuosius „GTA“? Kokia bus kita „NFS“ dalis? Kiek iš viso yra „Medal of Honor“ dalių ir kokios bus? Džiugas.
Apie ketvirtąjį GTA detalių kol kas nėra, kai tik ką nors sužinosime, būtinai papasakosime. Panašūs į GTA žaidimai šie: „Scarface“, „Mafia“, „Godfather“, „Marc Ecko‘s Getting Up“, „25 to Life“. Taip pat nepaskelbtas ir „Need For Speed“ tęsinys. Būsimoji „Medal of Honor“ serija vadinsis „Airborne“, o **iki šiol PC pasirodžiusios šios dalys:**
2002 Medal of Honor Allied Assault
2002 Medal of Honor Allied Assault: Spearhead
2003 Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough
2004 Medal of Honor Pacific Assault

Ar galima sukurti savo žaidimo apžvalgą ir atsiųsti jums? Ar „GTA 4“ leis žaisti su NVidia GeForce MX versijos vaizdo plokštėmis? Kokie „NBA Live 2007“ sistemos reikalavimai? Arnoldas, Šilalės r.
Apžvalgas siųsti galima. GTA IV net neaišku, ar bus išleistas PC, ką jau kalbėti apie reikalavimus. „NBA Live 07“ reikalavimai: 1.3 GHz CPU, 64 MB RAM, 64 MB video, 3,7 GB HDD.

Norėčiau sužinoti, kiek kainuoja PS2? Evaldas.
Šiuo metu yra dvi mažos PlayStation 2 konsolės versijos. Juoda kainuoja apie 600 Lt, o sidabrinė apie 650 Lt.

Sveiki
Norėčiau sužinoti, ar jau pasirodė „Dark Messiah of Might and Magick“ „Xbox 360“? Jei ne, tai kada turėtų?
Marius.
Kol kas jokių planų išleisti šį žaidimą X360 platformai nėra.

Sveiki. Norėjau paklausti keleto dalykų:
1. Kokius žinote nemokamus MMOFPS, panašius į „Gunz: The Duel“?
2. Ar bus GTA:LCS ir GTA:VCS, pritaikyti žaisti PC?
3. Ar nesiruošiate atidaryti skyrelio, skirto mmo žaidimams?
4. Neseniai pakeičiau vaizdo plokštę, prie jos buvo pridėtas CMR 2005, tačiau neveikia CD KEY. Kodėl?
Lyg ir viskas, pagarbiai — Soul_Reaper.
1. Labai panašaus į „Gunz“ neteko matyti, tačiau keletas nemokamų MMOFPS yra. Ko gero, žymiausias naujas toks yra „WarRock“ (www.warrock.net), taip pat populiarus „Enemy Territory“ (www.enemy-territory.com).
2. Dėl „Liberty City Stories“ ir „Vice City Stories“ perkėlimo į PC nieko nežinoma. Bijome, kad jie taip ir nepasirodys.
3. Atskiro skyrelio apie MMO tikriausiai nekursime, apie juos pasakosime kartu su likusiais žanrais.
4. Čia tiksliai nepasakysime. Kiek žinome, Codemasters naudoja kodus pagal regionus, tai gali būti, kad pateko ne to regiono kodas. Bet kuriuo atveju instrukcijoje turi būti nurodytas telefonas, kuriuo kreiptis dėl tokios problemos.

Laba diena! Norėciau užduoti keletą klausimų:
1) „Call of Duty 2“ „multiplayer“. Neseniai nupirkau „Call of Duty 2“ iš 1C. Užsirašau žaidimą, jis „eina“ tesiog puikiai, bet po kelių žaidimo dienų, savaičių žaidimas pradeda krautis 10 kartų ilgiau, žemėlapius krauna 10 kartų ilgiau, žaidimas dažnai tiesiog sustoja, o po to vėl eina!!! „Fixinti“ nepadeda, perrašyti irgi! Kodėl taip atsitinka??? „Single player“ viskas puikiai.
2) TESIV: Oblivion. Kaip rekomenduojate nusistatyti rezoliuciją, tekstūras, žolės atstumą, bloom efektą, kraujo tekstūras žaidžiant AMD Sempron +3000 2 GHz, 512MB RAM, nVidia GeForce6200 128MB kompiuterio?
3) Žaidžiu WOW oficialiame serverije, bet jau nuo spalio nežaidžiu ir dar apie mėnesį neplanuoju. Mano „acount‘as“ šiuo metu yra „užšaldytas“. Ar jo neištrins?
Iš anksto labai ačiū!
Vova.

1) Įtariame kad čia pačių serverių problema, reikia bandyti ieškoti informacijos apie serverius ir klausti jų forumuose, gal pasiseks ką nors išsiaiškinti.
2) Su tokia sistema nieko labai galingo „neišlauši“. „Oblivion“ reikia labai galingos sistemos, ypač norint matyti geresnius nustatymus ir daugiau efektų. Šiuo atveju reikėtų pirmiausia nustatyti minimaliai, o tada po truputį pasididinti vieną ar kitą (rezoliuciją, šešėlius, atstumą) ir tiesiog stebėti, kada stipriau pradės „stabdyti“.
3) Ne, jūsų sąskaitos iš žaidimo neturėtų ištrinti, kai sugrįšite žaisti, ji bus vėl aktyvuota.





Kiek „Valve“ planuoja išleisti „HL“ dalių? Kiek iš viso yra „HL“ dalių ir papildymų? Kokie jų pavadinimai? Vytautas, Vilnius.
Tiksliai žinoma, kad po „Half–Life 2: Episode Two“ pasirodys trečiasis epizodas. Kas bus toliau — neaišku.

„Half–Life“ seriją sudaro:
1998 Half–Life
1999 Half–Life: Opposing Force
1999 Half–Life: Team Fortress
2000 Half–Life: Counter Strike
2001 Half–Life: Blue Shift
2004 Half–Life 2
2004 Half–Life: Source
2004 Half–Life 2: Deathmatch
2006 Half–Life 2: Episode One

KODAI



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Reikia redaguoti žaidimo failą, susikurkite atsarginę kopiją prieš ką nors keisdami. Su teksto redaktoriumi atsidarykite „splintercelluser“ ir „splintercelluser1“ failus kataloge „\ubisoft\tom clancy‘s splinter cell double agent\scda–offline\system“. Ieškokite vietos su funkcinių klavišų reikšmėmis. Susiekite kodus su funkciniu klavišu kaip nurodyta, tada žaidime juos spauskite norėdami aktyvuoti kodą:

F2=invisible
F3=invincible
F4=ammo

Nepažeidžiamumas — invincible 1
Nematomas — invisible 1
Sveikata — health
Amunicija — ammo
Kiaurai sienas — ghost
Skrydis — fly
Išjungti skrydį ir kiaurai sienas — walk
Užšaldyti priešus — playersonly
Užmušti visus priešus— killpawns
Gauti akinančią granatą — summon echeloningredient.eflashbang
Gauti skeveldrinę granatą — summon echeloningredient.efraggrenade
Gauti dūmų granatą — summon echeloningredient.esmokegrenade
Gauti lipnią kamerą — summon echeloningredient.estickycamera
Gauti lipnų šokerį— summon echeloningredient.estickyshocker
Gauti sienos miną — summon echeloningredient.ewallmine



NEVERWINTER NIGHTS 2

Žaisdamas paspausk ~ ir atsidariusiame lange įrašyk DebugMode 1, kad įjungtum kodą. Paspaudęs ~ dar kartą, paspausk Tab, kad išvystum komandas bei vaikščiotum po jas. Kodą įvesk ekrane; jei kodą įvedei teisingai, pasirodys užrašas Success. Jei ekrane pasirodys užrašas Entered Target Mode, pasirink veikėją, kuriam nori priskirti kodo savybes.
Nenugalimumas — dm_god
Dvidešimt visuose statistiniuose duomenyse — irolltwenties
Visų puolimo taškų susigrąžinimas — dm_heal
Visi burtažodžiai — dm_allspells 1
Pasirinkto burtažodžio gavimas — givespell [skaičius]
Pasirinkto patirties taškų skaičiaus gavimas — GiveXP [skaičius]
Pasirinkto aukso kiekio gavimas — dm_givegold [skaičius]
Veikėjo lygio nustatymas — dm_givelevel [skaičius]
Lygio skaičiaus pasirinkimas — GetLevel [skaičius]
Stiprumo nustatymas — SetSTR [skaičius]
Vikrumo nustatymas — SetDEX [skaičius]
Protingumo nustatymas — SetINT [skaičius]
Sumanumo nustatymas — SetWIS [skaičius]
Sudėties nustatymas — SetCON [skaičius]
Charizmos nustatymas — SetCHA [skaičius]
Veikėjo tvirtumo pakeitimo išsaugojimas — ModSaveFort
Veikėjo refleksų pakeitimo išsaugojimas — ModSaveReflex
Veikėjo valios pakeitimų išsaugojimas — ModSaveWill
Veikėjo pasipriešinimo kerams pakeitimas — ModSpellResistance [skaičius]
Veikėjo amžiaus nustatymas — SetAge [metai]
Bazinės veikėjo atakos nustatymasT— SetAttackBase [skaičius]

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Pradėk žaidimą su –console komandinės eilutės parametru. Žaidimo nustatymuose pakeisk klaviatūros mygtuko Tab reikšmę į Enable Developer Console mygtuką. Žaisdamas žaidimą paspausk ~ , kad atidarytum langą, kuriame įrašęs sv_cheats 1 įjungsi kodus. Telieka įvesti kodą:

Dievo režimas — God
Maksimalus adrenalino kiekis — mm_player_add_adrenaline 100
Jokių vaizdo intarpų — Noclip
Tam tikras skaičius sugebėjimo taškų — mm_player_add_skillpoints [skaičius]
Tam tikras kiekis aukso — mm_player_add_gold [skaičius]
Tave ignoruos priešininkai — notarget
Buddha režimas — buddha
Begalė strėlių — arrows_unlimited 1
Pasirinkto žemėlapio krovimas — map [žemėlapio pavadinimas]
Sukurti daiktą — give [daikto pavadinimas]
Sukurti NPC — mm_npc_create [npc pavadinimas]

Galimi daiktų pavadinimai: item_potion_life arba item_potion_mana
Galimi NPC pavadinimai: arantir, aratrok, cyclope, death_knight_sword, death_knight_sword_shield, ghoul, goblin, human_guard, human_guard_bow, Leanna, lich, Menelag, necromancer, orc_sword, orc_sword_bow, orc_sword_shield, Phenrig, undead, villager_undead



JOINT TASK FORCE

Žaisdami spauskite Enter ir veskite kodus. Jei nurodyti du kodai, pirmas kodas tinka žaidimo versijai V1.0, antrasis — V1.1. Jei tik vienas — naujesnei versijai.
Nepažeidžiamumas — shield, highlander
Pakilti lygiu — mo xp, mo xp
Staigus nužudymas — chuck norris, terminator
Staigus nužudymas — zidane
Staigus nužudymas — szalo
$1,000 — mo money, mo money
Unitų užsakymas — refill, godfather
Laimėti misiją — joyride, james bond



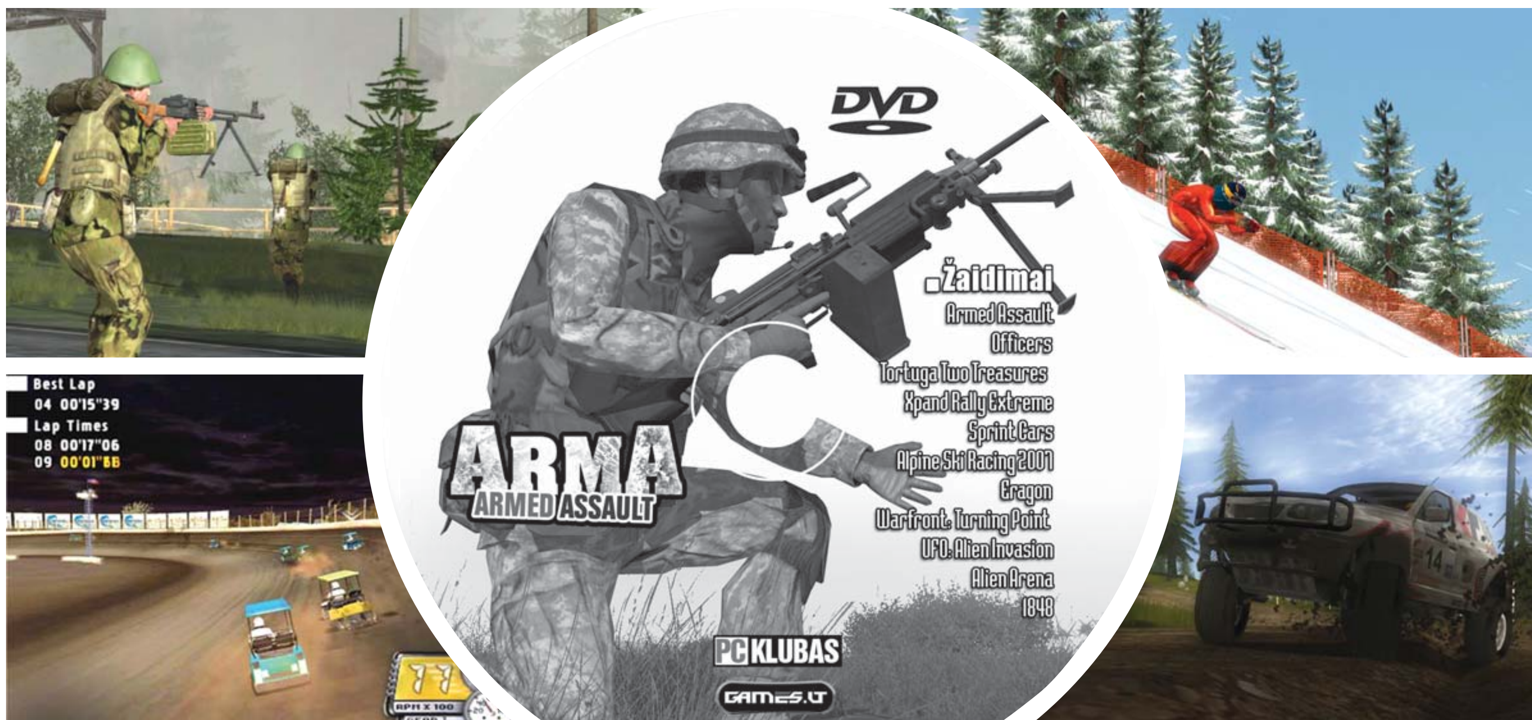
AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

Žaisdamas paspausk Enter, kad atidarytum langą, kuriame bendrauji su kolegomis. Tada įrašęs vieną iš kodų dar kartą paspausk Enter:

Dešimt tūkstančių monetų — give me liberty arba give me coin
Dešimt tūkstančių maisto vienetų — medium rare please
Dešimt tūkstančių medienos vienetų — <censored>
Dešimt tūkstančių patirties taškų — nova & orion
Šimtą kartų greitesnis kūrimas bei statymas — speed always wins
Karo rūkas — x marks the spot
Scenarijaus laimėjimas — this is too hard
Miesto centras nužudo visus priešininkus, kurie bando jį pulti — tuck tuck tuck

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Spauskite „Enter“, kad pamatytumėte dviejų žaidėjų žinučių langą, veskite kodus, tada vėl spauskite „Enter“.
Nepažeidžiamumas ir mirtis nuo vieno smūgio — whosyourdaddy
Visas žemėlapis — iseedeadpeople
Staigi pergalė — allyourbasearebelongtous
Staigus pralaimėjimas — somebodysetupusthebomb
Tęsti žaidimą pralošus kampanijos režimą — strengthandhonor
Nuimti burtų pasikrovimą — thedudeabides
Išjungti pergalės sąlygas — itvexesme
Auksas — keysersoze <skaičius>
Mediena — leafittome <skaičius>
Auksas ir mediena — greedisgood <skaičius>
Greitos statybos — warpten
Greita mirtis — iocainepowder
Nereikia maisto — pointbreak
Greitas tyrinėjimas — whoisjohngalt
Ištirti patobulinimus — sharpandshiny
Išjungti techninio medžio reikalavimus kampanijoje — synergy
Nustatyti laiką į rytą — riseandshine
Nustatyti laiką į vakarą — lightsout
Nustatyti dienos laiką — daylightsavings <1-24>
Laiko tekėjimas — daylightsavings
Neribota mana — thereisnospoon
Nėra medžių — abrakadabra
Jūsų ir sąjungininkų dešimto lygio herojai — ihavethepower
Lygio pasirinkimas — motherland <rasė> <lygis>



DVD PRISTATYMAS

Šį kartą į DVD „sukišome“ turbūt rekordinį kiekį „demūškių“ ir pilnų žaidimų. Beveik visas stambias demonstracines versijas sudėjome praėjusiame numeryje, tad dabar liko tik smulkesnės. Svarbiausias šio DVD akcentas — „Need For Speed: Carbon“ „tiuningo“ konkurso „skrynshotai“ (dėl jų kiekio teko paaukoti turinyje paminėtą GRAW 2 video, jį idėsime kitame numeryje). Atidžiai juos peržiūrėkite, išsirinkite labiausiai patikusį ir balsuokite kupone, elektroniniu paštu arba SMS įprastu numeriu.

DEMONSTRACINĖS VERSIJOS

„Armed Assault
Didžiausia šio numerio demonstracinė versija. Nauja, moderni karinė šaudyklė, siūlanti išbandyti įvairius kovos būdus. Čia leidžiama išžvalgyti tik nedidelę žaidimo dalį — pagrindinės salos Sahrani plotelį. Yra trys daugelio žaidėjų bendradarbiavimo misijos (nuo vieno iki aštuonių žaidėjų), „Capture the Flag“ ir „Caputre the Island“ režimai.

Tortuga: Two Treasures
Piratų žaidimo tęsinys, kuriame jums tenka jauno pirato Tomo Blyto vaidmuo. Herojus ieško jį išdavusio buvusio mokytojo Juodosios barzdos. Žaidimo veiksmas vyksta tiek jūroje, tiek ant žemės, o demonstacinė leidžia išbandyti po vieną sausumos ir jūros lygį.

Sprint Cars
Arkadinės lenktynės specifiniais sprinto automobiliais, gerai pritaikytais posūkiams. Visos žaidimo galimybės prieinamos, tačiau veikia tik valandą laiko.

Alpine Ski Racing
Kai ruošėme diską, sniego lauke dar nebuvo. Nors dabar jau jo yra, kalnų vis viena neturime, tad siūlome išbandyti virtualųjį slidinėjimą.

Eragon
Veiksmo, nuotykių žaidimas pagal neseniai pasirodžiusį kino filmą. Deja, eilinis atvejis, kai žaidimas tiesiog lydi filmą, o jam neskirta daugiau dėmesio. Pabandykite ir patys įsitikinsite.

Officers
Siurprizas! Ir vėl Antrojo Pasaulinio strategija! Jei dar nelenda per gerklę išsilaipinimas Normandijoje, išbandykite šį įvairių gerų pastarųjų metų strategijų savybių turintį žaidimą.

WarFront: Turning Point

Koks būtų Antrasis Pasaulinis, jei Hitleris būtų nužudytas pačioje savo „karjeros“ pradžioje? Atsakymo ieškokite šioje strategijoje. Leidžiama pabandyti porą žemėlapių ir pilną mokymą.

PILNI ŽAIDIMAI

UFO: Alien Invasion
Senojo ateivių ėjimų strategijos žaidimo „X–Com“ gerbėjų grupė ėmė ir sukūrė savo versiją su „Quake 2“ varikliu. Kaip jiems pasisekė, galite sužinoti sužaidę visai padoriai sulipdytą garsiojo žaidimo variantą.

Alien Arena 2007
Greita daugelio žaidėjų senovinio stiliaus fantastinė šaudyklė su daugybe žemėlapių, keliais žaidimo režimais ir galingais ginklais.

1848
Ėjimų strategija, atskleidžianti Vengrijos nepriklausomybės karą. Jūsų atsakomybė — didelės pajėgos, kurias galite įvairiai valdyti.

SHAREWARE

Mr. Robot
Įvairių žanrų elemetų turintis žaidimas, kuriame reikia įveikti „sustreikavusius“ kosminio laivo robotus ir išgelbėti juo keliaujančius žmones.

ClickBeat
Muzikinis žaidimas, kuriame reikia laiku pagal muziką pataikyti į apskritimus. Žaidimas leidžia kurti savo lygius pagal norimą muziką.

Sushi Frenzy
Rytietiško maisto restoranai mūsų šalyje populiarėja, tad siūlome išbandyti patiems dirbti restorane ir ruošti klientams maistą, rūpintis jais.

Aqua Pearls
Reikia keliauti į vandenyno dugną ir surasti pagrobtą perlų vėrinį, kuris sutrūko į kelių spalvų perlus. Iš tiesų tai tik dar vienas „Zuma“ variantas, kur reikia šaudyti kamuoliukus.

Ancient Tripeaks
Seniai girdėtas ir matytas kortų dėliojimo („Solitaire“) žaidimas, tik senovinio stiliaus. Yra aštuoni skirtingi režimai.

Ancient Trijong
Dar vienas senovinis, tik „Mahjong“ žaidimas, turintis daug užduočių ir galybę lygių.

Rocket Commander
Pasitikrinkite savo reakciją lėkdami raketa tarp meteoritų.

Triplane Turmoil
Senas senas žaidimas su lėktuvu, kur reikia įvykdyti įvairias misijas.

Star Wraith 3: Shadows of Orion
Kosminis simuliatorius, pakankamai žinomas ir populiarus šio žanro mėgėjų.

TRASH

Open Office 2.1
Garsi ir vis populiarėjanti nemokama alternatyva „Microsoft Office“ programų paketui. Yra tekstų redaktorius, lentelių programa, grafinis redaktorius ir programa darbui su duomenų bazėmis.

Easy CD–DA Extractor
Daugiafunkcinė programa, leidžianti perkoduoti audiodiskus į MP3 ar kitą kompiuterinį formatą. Kartu galima muziką konvertuoti bei įrašyti į CD.

CheMax
Atnaujinta žaidimų kodų programa.

System Mechanics
Sisteminių pagalbinių programų rinkinys, leidžiantis atlikti įvairias užduotis. Įrankiai kompiuterį valdyti, optimizuoti ir apsaugoti nuo šnipinėjančių programų. ☒

Fotokonkursas!

Keletas naujų nuotraukų. Balsuokite už labiausiai patikusią ir siųskite naujų nuotraukų!

9 Nr. Donatas S



10 Nr. Donatas





11 Nr. Egle



12 Nr. Tomas

Mes norime pamatyti ir parodyti kitiems, kaip atrodo tavo žaidimų kambarys ar vieta!

Nufotografuok savo žaidimų kambarį arba žaidimų vietą ir atsiųsk mums nuotrauką. Ją išspausdinsime žurnale ir tuomet lauksime skaitytojų balsų už įdomiausią žaidimų kambarį ar vietą.

Nugalėtojai bus apdovanoti ACME krepšiais, kuprinėmis ar dėklais.

Nuotraukas galite siųsti elektroniniu paštu pcklubas@hakeris.lt arba adresu „PC Klubas“, UAB „InDiza“, Jonavos g. 254a, Kaunas LT-44132.

Pastaba: atsiuntę savo nuotraukas sutinkate, kad jas spausdintume žurnale.





Pirmasis Fotokonkurso nugalėtojas – Domas! Sveikiname nugalėtoją ir prašome paskambinti į redakciją dėl prizo.

IŠ GYVENIMO

VIENI REIŠKINIAI STEBINA. KITI STULBINA. TRETI NET VERČIA PASIBAISĖTI. PASAULIS ŠIOJE MONITORIAUS PUSĖJE PATEIKIA TIEK KURIOZŲ IR NETIKĖTUMŲ, JOG NEBEŽINOME, KUO STEBĖTIS, O KĄ LAIKYTI NORMOS RIBA. YRA ŽMONIŲ IŠ TO DUONĄ VALGANČIŲ — FIKSUOJANČIŲ IR KLASIFIKUOJANČIŲ VISUS KEISTUS ĮVYKIUS, KURIUOS IŠKILMINGAI PAVADINA REKORDAIS. ŠĮ MĖNESĮ APTARSIME ĮVYKIUS, KURIE NEBŪTINAI TURĖS TĄ GARBINGĄJĮ PASAULIO REKORDO TITULĄ, BET BENT JAU BUS VERTI TOKIO AR PANAŠAUS PRIPAŽINIMO. KLAUSIMAS TIK VIENAS — AR TOKIOJE REKORDŲ GAUSOJE IŠLIEKA ATSKIRO REKORDO VERTĖ?..

Dviratis — (ne)sveika?..

Jau mus seniai pasiekia žinios, kaip desperatiškai susigriebė amerikonai sveiku gyvenimo būdu domėtis. Net neminėsime tų didvyrių, kurie metų metus augintus riebalus stengiasi numesti gerdami dietinę kolą. Yra ir sąžiningai sportuojančiųjų. Nežinia, kiek tai suteikė sveikatos, bet Ilinojaus valstija gali didžiuotis dar vienu pašėlusiu Gineso rekordininku.

49–erių metų amžiaus Hudas sėdo ant stacionariojo dviračio Five Seasons sporto klube ir įniko į pedalus. Jei jūs tokioms mankštelėms skiriate penkiolika minučių, tai žinokite, jog Hudas daug daugiau buvo užsibrėžęs. Pradėjęs ankstyvą trečiadienį (kai kam — vėlyvą antradienį) paryčiais, jis minti baigė tik šeštadienį naktį ir sėkmingai pasiekė savo užsibrėžtą tikslą — minti 85 valandas iš eilės. Tai jau ne pirmas panašus atvejis — Hudas trimis valandomis aplenkė ankstesnįjį rekordininką Brajaną iš Danijos. Tikėkimės, šiedu nepradės konkuruoti tarpusavyje.

Hudas mynė, šnekėjo, dėkojo rėmėjams. Pašnekovų netrūko — į sporto klubą atkako apie 200 žiūrovų. Toks gyvybingumas pasireiškė turbūt ne dėl jo neįprastų fizinių galių, o tam, kad jisai paprasčiausiai neužmigtų — daugiau nei trys paros sportuojant turėtų išvarginti net ir didžiausią čempioną. Pasiekęs rekordą, Hudas iškilmingai buvo išneštas medikų. Kurį laiką jo fizinė būklė bus stebima, organizmui prireiks kiek laiko, kad atsigautų.



Vidutinis važiavimo greitis buvo 20,44 kilometrų per valandą. Paskutinius metrus Hudas mynė beveik 22 km/h greičiu. Iš viso jis nuvažiavo daugiau nei pusantro tūkstančio kilometrų.

Prisiminę savąsias bemieges naktis, galime stebėtis, kaip tiek laiko nemiegojęs jis paprasčiausiai neapalpo? Na, Gineso Pasaulio rekordų taisyklės leido vieną kitą nežymų snūstelėjimą — 5 minutes per valandą. Atlikę elementariausius matematinius veiksmus išsiaiškiname, jog per tas 85 valandas Hudas numigo 7. Tikrai nėra daug, turint omeny pastovų pedalų minimą ir gėdos nedarantį vidutinį greitį.

Malonu žinoti, kad toks ekscentriškas sumanymas kilo ne iš egoistinių paskatų. Rėmėjų suteiktus 25 000 JAV dolerių jis skyrė žuvusių policininkų šeimas remiančiai organizacijai.

Pasirodo, nebūtina imtis verslo ar kitų visuotinai pripažintų metodų norint gauti tokią sumą. Galbūt todėl ir yra pasaulyje tiek daug rekordininkų ar norinčių jais tapti.

Namų šiluma

Kvebeke vandens elektrinės darbuotojai tikriausiai turėjo daug laisvo laiko, nes į pasaulio rekordus pakliuvo ne jų laimėjimai elektros gamybos srity, o gebėjimas kolektyviai pastatyti didžiausią pasaulyje iglu — ledinę trobelę.

Iglu trobeles statyti pradėjo eskimai. Tik daug kuklesnes, nei užsimanė elektrinės darbuotojai. Šio iglu skersmuo — 7,36 m. Vyrai dirbo net 18 dienų.



Prisiklausius tokių istorijų, galvoje ima užti sąmokslo teorijos — ką gi taip statė vyrai Černobilyje, jei sulaukė tokių pasekmių?..

Didesnis nei tavo mamos

Tiesą sakant, šis mobilusis telefonas didesnis ir už pačią mamą! Didžiausias pasaulyje veikiantis mobilusis buvo pristatytas Vokietijoje kaip reklaminės kampanijos dalis.

Po kvailu pavadinimu „Maxi Handy“ slepiasi įspūdingi aparato matmenys: 2.05x0.83x0.45 m. Taip, vien jo aukštis yra kiek daugiau nei 2 metrai. Telefonams rinkoje vis labiau mažėjant, tokį kūrinį galima būtų palaikyti beveik pasišaipymu iš pasaulinių tendencijų. Bet to daryti neleidžia žinia, kad šis milžinas kuo puikiausiai veikia, juo net galima siųsti sms bei mms žinutes.

Spintos dydžio mobilusis telefonas yra pagamintas iš medžio, poliesterio ir metalo. Spalvotas ekranas savo įstrižaine prilygsta vidutiniam televizoriui.

Jei toks žvėris galėtų vibruoti, tai dirvą juo galima būtų išakėti.





Mažesnis nei tavo mamos



Mažesnis, nei mamos kosmetinė. Ar bent tau ji tokia nemenka atrodo. Bet šis povandeninis laivas tikrai nekelia abejonių, kad yra vertas būti Gineso rekordų knygoje.

Kol mums atminty stovi didžiuliai griozdai, apkarstyti žvalgybine ir karine atributika, taikusis kanadietis Pieras sukonstravo tokį aparatą, kuris tikrai niekam žalos nepadarys. Laiviūkštis tesveria 620 kg. Palyginimui galime pastebėti, jog mūsų liaudies labai mėgstamas „antras golfas“ sveria daugiau nei dvigubai.

Mažiausias povandeninis laivas jau yra išbandytas Memfremagogo ežere. Džiugiai pranešame, jog panėrus jam taip pat sėkmingai pavyko ir iškilti.

Ką slepia trobelė?

Italijoje jau nuo 1934–ųjų metų stovi nekalta trobelė, kuri drąsiai pretenduoja į pasaulio rekordo titulą. Atnaujinta 1991–aisiais, tą titulą ji pasiglemžė. Iš pažiūros atrodanti kaip parko sargo ar šlavėjo rakandų sandėliukas, trobelė slepia kuo tikriausią kino teatrą.

Ilgai turbūt laužė galvas oficialieji asmenys, kol pripažino šį kino teatrą mažiausiu pasaulyje. Juk tiek šiais laikais namų kino sistemų ar nuosavų kino teatrų turtuolių namuose. Šiuo atveju, tai mažiausias viešasis kino teatras.

Jis pastatytas viename Romos parke ir užima tik 71 kvadratinių metrų plotą. Topolino kinas — taip vadinasi ši jauki vieta, kurioje telpa 63 žmonės. Ekranas yra net 5x2,5 m, viduje įrengta stereo garso aparatūra ir oro kondicionierius.

Iki restauracijos čia kiną rodydavo ant paklodžių ir fone grodavo septyniasdešimtųjų muziką.





Proto bokštams

Jei nelaikote savęs proto bokštu, šis pasaulio rekordas bus tikrai aukščiau jūsų lygio. Tai aukščiausiai pasaulyje esanti biblioteka.

Šanchajuje, JW Mariott viešbučio 60 aukšte, galite rasti tai, ko nesitikėtumėte rasti daugiau nei 230 m virš žemės paviršiaus — kinų ir anglų literatūros biblioteką. 57 kvadratinių metrų plote yra 103 lentynos, į kurias talpinamų knygų kolekcija tik auga.

Vargu, ar toks pasaulio rekordas stebina pačius kinus — juk ten beveik viskas didžiuosiuose miestuose yra tokiame aukštyje.

Kliudžiau

Grupei olandų pasaulio rekordą pasiekti sutrukdė žvirblis. Jis sulaukė įtūžusių olandų keršto, o tai pakėlė ant kojų gyvūnų apsaugos tarnybas.

Olandų kolektyvas bandė pasiekti naują pasaulio rekordą dėliodami domino figūrėles. Po ilgo ir kruopštaus darbo į patalpą įskrido žvirblis ir nerūpestingai nugriovė 23 000 figūrėlių. Jau galite įsivaizduoti čia dirbusių žmonių įsiūtį.



Įniršęs olandas čiupo savo oro šautuvą, įvarė nelaimėlį žvirblį į kampą ir... Na, finalą patys suprantate. Bet finalas įgavo savo post scriptum, kai apie tai nugirdo gyvūnėlių teisių gynėjai. Jie ėmėsi tirti įvykį ir siekia nubausti kerštautoją. Jo ginti stojo kompanija, surengusi viso šio domino rekordo statybas, argumentuodama, kad prie figūrėlių daugiau nei 100 žmonių dirbo ištisą mėnesį.

Kosminiai kinai



Ši naujiena neturi nieko bendro su oficialiaisiais pasaulio rekordų apdovanojimais. Bet už išradingumą tokio apdovanojimo jie tikrai nusipelno.

Kad pademonstruotų pasauliui, o tiksliau — mestų užuominą JAV, kad kosmoso erdvę jie irgi prižiūri ir laiko ją galima vieta šnipinėti, kinai ėmė ir susprogdino savą satelitą.

Pasaulis pašoko ant kojų, nes kinai parodė, jog Žvaigždžių Karai jau yra techniškai įmanomas dalykas. Kinai neteko savo satelito ir gavo ilgai ir nuobodžiai teisintis — tiek JAV, esą, jie piktų kėslų neturėję, tiek daugybei kosmose veiklą plėtojančių organizacijų, kurios piktinosi žalos kitiems palydovams galinčiomis pridaryti nuolaužomis.

Moralas toks, kad pasaulis jautriai reaguoja į kiekvieną kibirkštį. Ir kol šalys dabar Kinijai moralizuoja, pačios tikriausiai paslapčia savuosius prieš–satelitinius ginklus gamina...

Dvidešimt pirmas amžius — ekscentrikų triumfas. Į juos dabar nukreipti visi objektyvai, būtent jie susilaukia daugiausiai dėmesio. Nejučia ir patys imame elgtis keistai. Ir vis mažiau kreivų žvilgsnių palydi bet kokį netikėtą protrūkį. Jeigu viskas klostysis taip pat, ilgainiui patys keisčiausi žmonės bus apsirengę švarkais, kelsis rytais į darbą, vakarais grįš namo pas žmonas ir vaikus, o savaitgaliais trauks iškylauti į gamtą...

Messiah



World of Warcraft kolekcionuojamos kortos

1 LEIDIMAS: AZEROTO DIDVYRIAI

Spėju, kad daugelis iš jūsų jau girdėjote apie naują „Blizzard“ siūlomą pramogą — „World of Warcraft“ kortų žaidimą. Greičiausiai tai bus dar vienas neginčytinas kompanijos didybės įrodymas bei ženklas, kad „Wacraft“ ir „World of Warcraft“ į žaidimų istoriją (dabar jau apskritai) bus įrašyta auksinėmis raidėmis. Neblėstantis „Warcraft“ strategijos populiarumas ir sparčiai augantis WOW gerbėjų ratas, kažkada, gal net kitais metais, pasirodysianti kino juosta, Rytų ir Vakarų rinkoje karaliaujantys komiksai ir novelės aiškiai išskiria „Warcraft“ pasaulį iš kitų.

Tačiau nesiblaškykime. Pažvelkime, kokiais savo bendro darbo vaisiais mums leis mėgautis „Blizzard“ ir „Upper Deck“. „Blizzard“ pavadinimas jau seniai žinomas „PC Klubo“ skaitytojams, o štai „Upper Deck“ — kažkas naujo, nors kolekcionuojamų kortų fanų ši kompanija žinoma ne menkiau, nei „Blizzard“ kompiuterinių žaidimų mėgėjų. Daug apie šią kompaniją nepasakosiu, tačiau jau dabar verta žinoti, kad





„Upper Deck“ yra „Yu–Gi–Oh“ ir „Versus System“ kolekcionuojamų kortų žaidimų gamintoja. Žurnalą skaitančios merginos taip pat turėtų būti girdėjusios apie šią kompaniją, mat „Upper Deck“ priklauso ir „Winx“ kolekcionuojamų kortų žaidimas. Tiek „Winx“, tiek „Yu–Gi–Oh“ jau seniai galima įsigyti Lietuvoje, „Yu–Gi–Oh“ kultūra net išplitusi: egzistuoja klubai, rengiami turnyrai. Deja, parduotuvėse neteko matyti „Versus System“ (kolekcionuojamų kortų žaidimas, paremtas „Marvel“ ir DC komiksų knygelėmis) ir tai šiek tiek apsunkins man darbą bandant paaiškinti, į ką panašus WOW kortų žaidimas, nes nemaža šio žaidimo mechanikos dalis paremta būtent „Versus System“.

KOLEKCIONUOJAMOS KORTOS

Visų pirma reikėtų mintyse atskirti kolekcionuojamų kortų žaidimus nuo paprastų kortų žaidimų, tarkime, „Durnius“ ar „21“. Šie du žaidimų tipai tarpusavyje neturi beveik nieko bendro, išskyrus faktą, kad žaidimui naudojamos kartoninės kortelės, kitais žodžiais tariant, kortos. Antras žingsnis, kurį derėtų žengti, tai atskirti „Yu–Gi–Oh“ ir „Digimonus“, kurie yra traktuojami kaip vaikų žaidimai nuo galiūnų „Magic the Gathering“ ir, tikėkimės, „WOW“, nes šie yra labiau pozicionuojami kaip žaidimai paaugliams ir suaugusiems. Ir toks susiskirstymas yra ne šiaip sau todėl, kad taip sugalvojo gamintojas. Toks suskirstymas atsirado savaime ir daugiausiai tam įtakos turėjo žaidimų taisyklės.

Pavyzdžiui, „Magic the Gathering“ yra paprastas žaidimas išmokti, bet itin sudėtingas norint jį įvaldyti. Todėl teoriškai jį gali žaisti ir noriai žaidžia vaikai, tačiau stebint turnyrus, tiek Lietuvoje, tiek pasaulyje, čempionų titulus skina dažniausiai vyresni nei 16 metų žaidėjai. Esmė yra ta, kad šie žaidimai turi savotišką pakopinę žaidimo taisyklių sistemą. Išmokti pagrindus ir žaisti bei dalyvauti turnyruose yra paprasta, tačiau

talentingai išnaudoti kiekvieną kortą maksimaliai pagal jos paskirtį gali toli gražu ne kiekvienas. Tam reikalingas ir stratego, ir šachmatininko žvilgsnis: reikia numatyti kelis ėjimus į priekį, turėti fantazijos bei intuicijos, kad galėtum nuspėti galimus priešo ėjimus nematant jo kortų, pasitikėti savimi bei sugebėti blefuoti, kad lemiamą akimirką oponentas būtų suklaidintas ramumo, priversti jį suklysti.

Viso to reikia tiek žaidimo metu, tiek prieš pradedant žaisti. Kiekvienas žaidėjas žaidime kaunasi naudodamas savo kortų kaladę, tad pasiruošimas žaidimui yra viena svarbesnių stadijų, mat su netinkamai paruošta kalade toli nenueisi. Žaidimą, kuris iš esmės skiriamas dviem ir daugiau, dažniausiai žaidžiame vieni, sėdėdami namuose ir mąstydami apie galimus derinius.

KALADŽIŲ TIPAI

Sprendimus priimti reikia net prieš perkant pirmąją savo kortų kaladę. Žaidėjas turi nuspręsti, už ką jis žais, visų pirma, Orda ar Aljansas. Šis pasirinkimas bent jau kol kas atrodo daugiau skonio reikalas, mat ypatingų skirtumų tarp šių dviejų pusių nėra, kaip ir žaisdami patį WOW žaidimą turėsite nutarti, kokios rasės jus vilioja labiau. Kone visi kortų žaidimai turi kaladžių archetipus. „Magic the Gathering“ jie skiriami pagal naudojamos magijos spalvas ir kaladės veikimo principą, „Yu–Gi–Oh“ dažniausiai kaladė pavadinama „fusion“ monstro ar galingiausio populiaraus padaro garbei. WOW kaladėms vadovaus herojus ir būtent jis lems, kokiam archetipui bus priskiriama kaladė. Pavyzdžiui, jei žaisime už „shadow priest“, esu beveik tikras, kad kaladė ir vadinsis tiesiog „Shadow“, kario atžvilgiu gali būti kiek išplėstas pavadinimas — „Def Warrior“ — nusakantis, kad kaladei vadovauja Karys su Defencive talentais ir žaidimo stilius greičiausiai bus lėtas, gynybinis ir varginantis. Pasirinkę savo herojaus pusę, rasę, klasę ir talentus, jūs jau galite pradėti konstruoti savo kaladę, į kuria dėsite užduotis, ginkluotę, užkeikimus ir kovos draugus, kuriais disponuos jūsų herojus, kitaip tariant,





jūs. Verta žinoti, kad Aljanso pusė negalės naudoti Ordai skirtų kortelių ir atvirkščiai, tačiau žaidime yra nemažai neutralių kortų, kurias gali naudoti visi. Tačiau yra ir dalis kortų, kurias gali naudoti tik tam tikros rasės, klasės ar profesijos atstovai. Visi šie apribojimai atrodo keistai, kai kalbame apie WOW, tačiau realiai jų čia ne daugiau, nei bet kuriame kitame kortų žaidime.

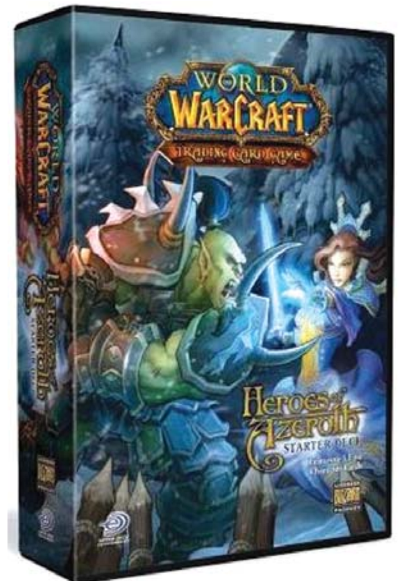
ŽAIDIMO MECHANIKA

Kaip žaidžiamas žaidimas? Apžvelkime pačią esmę. Kovoje susiremia 2 ar daugiau žaidėjų su paruoštomis žaidimui kaladėmis. Skirtingai nei kituose žaidimuose, WOW žala daroma ne žaidėjui, o jo avatarui, jo pasirinktam didvyriui, tad ne visais atvejais visi žaidėjai turės vienodai gyvybių. Žaidėjas turės lygiai tiek pat sveikatos taškų, kiek nurodyta ant jo pasirinkto herojaus kortos. Toliau viskas vyksta kaip ir tradiciniame kolekcionuojamų kortų žaidime: žaidėjai paeiliui atlieka ėjimus, ėjimai skirstomi į fazes. Pirmoji fazė yra atokvėpio ir pasiruošimo, jos metu perkraunami resursai, iššaukiami nauji pagalbininkai, į žaidimą įvedamos naujos kortos. Kovos fazėje žaidėjų Herojai ir jų sąjungininkai kaunasi tarpusavyje, naudojami greitojo poveikio užkeikimai. Kadangi pastaruosius gali naudoti visi žaidėjai, tai būtent ši kovos fazės dalis gali būti vadinama „smegenų“ dvikova, nes paprastai ją laimi tas, kuris gudresnis. Pabaigos fazės metu įvertinama padaryta žala ir ėjimas perduodamas kitam žaidėjui. Tai paviršutiniškas paaiškinimas, kad su TCG žaidimais nesusipažinę žmonės galėtų įsivaizduoti, kaip viskas vyksta.

PANAŠUMAI IR SKIRTUMAI

O kuo WOW skiriasi nuo tradicinių žaidimų? Į kurį jis labiausiai panašus? Toks klausimas, ko gero, iškyla tiems, kurie jau susipažinę su kolekcionuojamų kortų žaidimais. Vienareikšmio atsakymo duoti negaliu, nebent tik tai, kad jis mažiausiai panašus į „Yu–Gi–Oh“. Žaidime valdomi resursai (kai tuo tarpu Yugis naujas kortas išveda jau žaidime esančių padarų sąskaita), tad vien šis faktas rodo, kad WOW yra artimesnis „Magic the Gathering“. Tačiau ir tai nėra visiškai tikslu, nes „World of Warcfart“ labiausiai primena „Versus System“ ir „Magic the Gathering“ mišinį. Žaidime naudojami resursais gali virsti bet kuri užversta korta, tad manos generacijai nenaudojame jokių žemių, o tai reiškia, kad kaladę iš esmės sudarome tik iš kovinių (naudojamų) kortų ir tik vėliau sukame galvas, kurias leisti į kovos lauką, o kurias paversti maną generuojančiu resursu. Tiesa, yra „Quest“ kortos, kurios iš esmės ir yra resursų kortos, turinčios papildomų savybių, tačiau per didelis jų kiekis kaladėje gali būti pražūtingas. Kitus žaidimo skirtumus jau minėjau anksčiau pasakodamas apie kaladės konstravimo ypatumus ir herojus; tai bene išskirtiniausias WOW bruožas.

Vis dėlto… Pirkdami WOW papildymo pakuotes, galite rasti ir loot (grobio) kortelių, tai bene vienas iš smagiausių išskirtinumų, ypač sudominsiantis kompiuterinio WOW gerbėjus. Šias korteles galima išgryninti www.ude.com/wow portale ir paversti jų turinį papildomais kosmetiniais atributais savo personažui kompiuteriniame žaidime. Tie, kuriems šis pasiūlymas neatrodo patrauklus, galės savo sukauptus taškus švaistyti aukcionuose ar naudotis jais žaisdami mini žaidimus „on–line“. Smulkmena, bet, patikėkite, labai maloni.



WOW kortos (kaip ir kitų žaidimų) parduodamos keliais skirtingais būdais. Tačiau pradedančiajam žaidėjui „Upper Deck“ paruošė ištiesų puikų rinkinį. Patogi ir daili plastikinė dėžė, kurioje rasite pilną kaladę ir porą papildymo pakuočių. Dėžėje yra specialūs loveliai ir dangtelis kortoms laikyti. Prisipažinsiu, tokios kokybės žaisdamas kortų žaidimus dar nebuvau matęs.







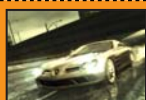


DATOS LIETUVOJE

VASARIS

02 Arthur and the Invisibles	nuotykių
02 Bliss Island	loginis
02 Europa Universalis III	strategija
06 WarRock	FPS
07 Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball	nuotykių
09 Avatar: The Legend of Aang	nuotykių
09 Battlestations: Midway	strategija
09 Dreamfall: The Longest Journey (Collector's Edition)	nuotykių
09 Maelstrom	strategija
09 UFO: Afterlight	strategija
14 Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur	MMORPG
15 Myst Online: Uru Live	MMO
16 ArmA: Armed Assault	FPS
16 Robin Hood's Quest	nuotykių

SKAITYTOJŲ TOP 15



1. Need For Speed: Carbon (PCK 06/12, 9,5)



2. (2) Lineage II



3. Counter Strike 1.6

4. (8) World of Warcraft
5. (3) Grand Theft Auto: San Andreas (PCK 05/6, 9,8)
6. (5) FIFA 07 (PCK 06/11, 8,9)
7. (12) NBA Live 07 (PCK 06/11, 5,2)
8. (6) Gothic 3 (PCK 07/01, 7,5)
9. (10) Runescape
10. (N) Warcraft III: Frozen Throne
11. (7) Prince of Persia: Warrior Within (PCK 05/1, 9,4)
12. (13) Warhammer 40K DOW: Dark Crusade (PCK 06/11, 9,2)
13. (9) Battlefield 2142 (PCK 07/01, 8,9)
14. (N) Scarface: The World is Yours (PCK 06/12, 7,8)
15. (N) GUN (PCK 06/03, 7,9)

Iškrito: FlatOut 2, Need For Speed: Most Wanted, The Sims 2
N – naujas tope, S – sugrįžęs į topą.

Kaip ir kasmet, prasidėjus naujiems metams, skaitytojų topas „perkraunamas" ir seniau čia buvę žaidimai praranda taškų rezervą, todėl ir tiek daug naujienų tope ;)

EUROPOS TOP 10

1. World of Warcraft: The Burning Crusade
2. Football Manager 2007
3. FIFA 07
4. The Sims 2: Pets
5. Medieval II: Total War
6. Company of Heroes
7. Battlefield 2142
8. Complete Collection of The Sims
9. The Sims 2
10. Warhammer 40K: Dawn of War - Dark Crusade

DATOS EUROPOJE (PC IR KONSOLĖMS)

VASARIS

02 PS2 NFL Street 3
09 PC Battlestations: Midway
09 X360 Battlestations: Midway
09 PC The Sims Life Stories
09 PS2 Okami
16 PS2 God Hand
16 Wii Excite Truck
23 Wii Kororinpa

KOVAS

02 PC The Sims 2 Seasons
02 X360 Guitar Hero 2
16 X360 Cabela's Africa Safari
16 X360 Call of Duty 3 Gold Edition
16 X360 Def Jam Icon
16 Wii SSX Blur
16 Wii Tiger Woods PGA Tour 07
23 PC UEFA Champions League 07
23 PS2 Burnout Dominator
23 PS2 UEFA Champions League 07
23 X360 NBA Street Homecourt

BALTIJOS TOP 10 (GNT PLATINAMŲ ŽAIDIMŲ)

PC

1. The Sims 2 Pets
2. World of Warcraft
3. The Sims 2
4. Need for Speed Most Wanted Classics
5. The Sims 2 Open for Business
6. Harry Potter and the Goblet of Fire Classics
7. The Sims 2 Christmas Party Pack
8. The Sims 2 Glamour Life Stuff
9. The Sims 2 Nightlife
10. Diablo 2

Xbox360

1. Gears of War
2. Dead or Alive 4
3. FIFA 07
4. Kameo Classics
5. Tony Hawks Project 8
6. Tomb Raider Legend
7. NBA Live 07
8. Need for Speed Carbon
9. Need for Speed Most Wanted Classic
10. Ninety-Nine Nights

PS2

1. Gran Turismo 4 Platinum
2. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
3. Grand Theft Auto: Vice City Platinum
4. Need for Speed Carbon
5. Need for Speed Most Wanted Platinum
6. WRC: Rally Evolution Platinum
7. The Simpsons: Hit & Run
8. Ice Age 2 Platinum
9. NBA Live 07
10. Tekken 5 Platinum


PRITRENKIANTYS
X-MEN
IEŠKOK
DVIGUBAI STORESNIO!!!
TIK UŽ 3,99 LT
MARVEL © 2007 Marvel Characters, Inc.

Kitame numeryje — įdomiausios CES 2007 parodos technikos naujovės!

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____

MANO SKELBIMAS:

____
____
____
____
____
____
____
____
____

NORĖČIAU SUŽINOTI APIE ŠĮ BŪSIMĄ ŽAIDIMĄ:

____
____
____

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

____
____
____

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:

____
____

lygis/misija:

____
____

problema

____
____
____
____
____
____
____
____
____

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

____
____
____

Labiausiai patikųsi skaitytojo nuotrauka:

____

Balsavimas už NFS: Carbon konkursą:

____
____
____
____

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

____
____
____
____
____
____

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Kupono informaciją galima siųsti ir SMS žinute 1656 įrašius PCK.



Siųsk kuponą ir laimėk Intenso CD-R „keiką“

Prizas už praėjusio numerio kuponą atitenka Ievai Aukštuolytei, iš Ukmergės. Prašome paskambinti į redakciją tel.: 8 37 763203

SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

NAUJI ŽAIDIMAI

Kodas: 254549660



7 Lt

Japonų mafijos šeimoje atsidaro baltas vaikas. Mafija augino jį: apmokė, treniravo ir užaugino kovotoją.

NOKIA 2610, 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6103, 6111, 6151, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6260, 6270, 6280, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270, 7360, 7610, 8800, N70, N72 **SONY ERICSSON** T630

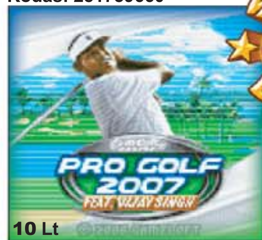
Kodas: 252889660 10 Lt



Pagal Tom Clancy scenarijų sukurtas fantastiškas žaidimas – greito reagavimo būrio simuliatorius.

NOKIA 2610, 2650, 3100, 3200, 3220, 3510i, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6103, 6111, 6151, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6280, 6610, 7210, 7250, 7260, 7370, 7610, N70 **SONY ERICSSON** K300i, K510i, K610i, K750i, K800i, T610, T630, W300i, W810i, Z520i, Z530i

Kodas: 251739660



10 Lt

Net jei ir nesi žaidęs golfo, Pro Golf 2007 nepaliks tave abejingu. Valdymas lengvas ir patogus.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3510i, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6103, 6111, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6280, 6610, 7210, 7250, 7260, 7370, 7610, 8800, N70 **SONY ERICSSON** K300i, K510i, K610i, K750i, K800i, T610, T630, W300i, W810i, Z520i, Z550i



7 Lt

Kodas: 253049660

Jeigu tau patinka boksas, šis žaidimas - tau! Patogi valdymo sistema, puiki grafika ir karštos varžybos.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270, 7370, 7610, 8800, N70 **SONY ERICSSO** K300i, K750i, T610, T630

TOP ŽAIDIMAI



Kodas: 251789660 10 Lt

Išprotėjusių triušiukų antpuolis! Juos sunaikino ir jie išnyko nuo žemės paviršiaus... iki šios dienos. Visai netikėtai jie grįžo ištroškę keršto!

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3510i, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6103, 6111, 6170, 6230, 6230i, 6280, 7210, 7250, 7260, 7270, 7370, 7610, 8800, N70 **SONY ERICSSON** K300i, K510i, K610i, K750i, K800i, T610, T630, W300i, Z520i, Z530i, Z550i

Kodas: 246209660

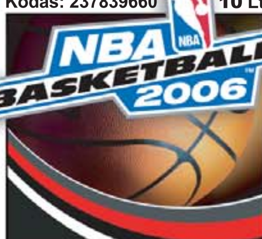


10 Lt

Didelis greitis! Pasirink, kuo važiuosi – motociklu arba vienu iš garsiausių gamintojų automobilių!

NOKIA 2610, 2650, 3100, 3200, 3220, 3510i, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6103, 6111, 6230, 6230i, 6233, 6280, 6610, 7210, 7250, 7260, 7370, 7610, N70 **SONY ERICSSON** K300i, K610i, K750i, K800i, T610, T630, W300i, W810i, Z530i, Z550i

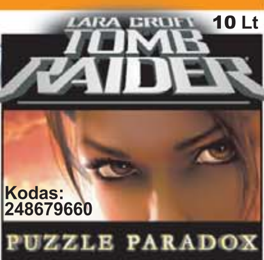
Kodas: 237839660 10 Lt



Valdydamas virtualų krepšininką patirsi tikrą įtemptų varžybų įkarštį. Ar atsilaikysi prieš pagundą sužaisti už bet kurią iš NBA komandų?

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7370, 7610 **SONY ERICSSON** K300i, K750i

10 Lt



Kodas: 248679660

Larai nereikės šaudyti ir šokinėti – ji sugrįžta, norėdama spręsti ankstesnių kartų paliktus galvosūkius!

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 5300, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6103, 6111, 6230, 6230i, 6233, 6260, 6280, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270, 7360, 7370, 7610, 8800, N70, N72 **SONY ERICSSON** K300i, K510i, K750i, K800i, T610, T630

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ

Įsitikinkite, kad įjungta **GPRS** paslauga. Žinutę su žaidimo už **10 Lt** kodu nusiųskite į numerį **1344**. Žaidimo už **7 Lt** - į numerį **1345**. Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimą atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone.

SPALVOTI ATVIRUKAI



182879660



157319660



173719660



122219660



227059660



207629660



150209660

241439660 124139660 156609660 241369660 241319660 235649660



207649660



185589660



215249660



212349660



207639660



221459660



227049660



225359660

KAD GAUTUMĖTE SPALVOTĄ ATVIRUKĄ 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta ir veikia telefono **GPRS** paslauga. Žinutę su spalvoto atviruko kodu nusiųskite į numerį **1323**. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarykite spalvotą atviruką.

NOKIA 2610, 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6103, 6111, 6125, 6151, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650, N70. **SIEMENS** A60, A65, A75, AX75, C60, C65, CF75, M55, MC60, S55, SL55, SL65. **SAMSUNG** C200, C210, C230, X120, X140, X200, X300, X450, X460, X480, X600, X620, X640, X660, X670, E300, E530, E630, E700, E710, E730, E760, E800, E820, P510. **SONY ERICSSON** T610, T630, K300i, K510i, K700i, J300i, W300i, W800, Z550i

ATVIRUKAI



168829660



107369660



41579660



47619660



241789660



205669660



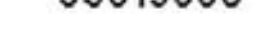
222789660



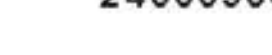
217449660



3439660



35619660



240009660



148039660

LOGOTIPAI



224589660



222449660



172309660



154049660



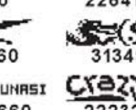
140329660



133809660



89660



226419660



1259660



15609660



1249660



31349660

23059660 769660 231449660 222329660



206429660



220519660



69660



222439660

VALYMO PRIEMONĖ

VOKALINĖS MELODIJOS

- James Brown: I Feel Good
- Brainstorm: Waterfall NAUJ
- Dolce & Gabbana
- LT United: Fashion Show
- V. Putin: Kto mog by byt' pre
- Ryšio pabaiga
- Iš k.f. „Brat 2": Bolshije goro
- Mokinukės: Pagauk mane NA
- Ežys: Kur jūsų rankos
- Teveli, pakelk ragelį!
- Snap: The Power

KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MEL

Įsitikinkite, kad telefone įjungta ir veikia GPR
Nusiųskite žinutę su vokalines melodijos ko

SAMSUNG C100, C200, C230, D500, D800, D830, X100, X120, X140, X X670, E300, E330, E360, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E C65, SL65. **NOKIA** 2610, 3200, 3220, 5140, 5300, 5500, 6020, 6060, 7260, 7270, 7280, 7370, 7610, 8800, N70, N72, N80. **SONY ERICSSON**

TOP MELODIJOS

- Carlsberg
- Omnitel: Pantera
- Jamelia: Beware Of The Dog NAUJA
- Mino ir Vilija: Vivo Per Lei
- Crazy Frog: Popcorn
- Reamonn: Tonight
- Adamsų še
- D. Bilan: N
- Booty Luv
- Iš serialo '
- Iš k.f. „Kri
- Rožinė par
- Crazy Frog
- 69 Danguje
- Andrius: Me
- Verka Serdyuchka: Beri vse NAUJA
- Sergey Shnurov: Iš
- Andrius: O kam sa
- Andrea Bocelli : Vi
- Nickelback: If Every
- 69 Danguje: Superl
- Jurga: Saulė vande
- Seal: Love's Divine
- Augustė: Gyvensiu
- Iš k.f. Bumeris 2
- t.A.T.u.: Gomenasai
- Godfather
- Fergie: Fergalicious NAUJA!
- Iš m.f. „Šrekas"
- Cancan
- Marijus Mikutavicius: Trys milijonai
- Juanes: Volverte A Ver
- Mika: Relax (Take It Easy) NAUJA!
- James Brown: I Feel Good
- The Streets: Dry Your Eyes

SIUNTINUKAS DR

1. Išsirink paslaugą (išskyrus logotipus ir žaidimus). Po kodo palik tarpą ir įrašyk draugo telefono numerį (pvz., 1709660 XXXXXXXX).
2. Persk paslau Įsitikir telefo

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ ME

Įsitikinkite, kad telefone įjungta ir veikia GPR
Žinutę su kodu (pvz., 3689660p) siųskite į mūsų

NOKIA 2610, 2650, 3100, 3200, 3220, 3250, 3300, 3510i, 5100, 51 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6230, 6233, 6260, 6270, 6280, 62 7280, 7360, 7370, 7610, 7650, 8800, N70, N72, N80. **SAMSUNG** X100, X120, X140, X200, X300, X450, X460, X480, X500, X530, X60 E600, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, E900, P510, P7 A65, A75, AX75, C55, C60, C65, C75, CX65, CFX65, CF75, CX75, C

WORLD OF WARCRAFT®

THE BURNING CRUSADE™

